

9 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMO!

SYPHON FILTER, MONACO GRAND PRIX, DRIVER, APE ESCAPE, BLOODY ROA

E3 JÁTÉK SHOW!

QUAKE II • RESIDENT EVIL 3 • GTA 2 • ISS PRO EVOLUTION

RÉSZLETEK A LAPBAN

Hivatalos Magyar

PlayStation Magazin 01

1990,- Ft.

EXKLUZÍV ISMERTETŐ!

V-RALLY 2

Colin McRae-t lekörözték! A PlayStation első számú rally-versenyzője visszatér – csak is a PSM kedvéért!

RÁADÁS!

SHADOWMAN

Előre holtak! Az Acclaim voodoo harcosai a képregények világából a konzolokba költöznek!

F1 '99

„Csak megy és megy megy!" Psygnosis lábadozó versenyprogramjának újjászületése!

KRITIKÁK

- APE ESCAPE
- SYPHON FILTER
- OMEGA BOOST
- BOMBERMAN FANTASY RACING
- EVIL ZONE
- NBA PRO '99
- BOMBERMAN

KERÜLJ KÉPBE!

METAL GEAR INTEGRAL

Máris itt a folytatás! Konami akciójátéka Doom-os világban cserkészi be a játékosokat!



TIPPEK A RIDGE RACER 4-HEZ • GRAN TURISMO • GEX: DEEP COVER GECKO

Pörgesd fel

MIT TARTALMAZ AZ E HAVI CD?



A földi mennyország: egy karosszék, hideg sör, egy csomóra kötött zsebkendő, egy PlayStation meg egy lemeznyi gyönyörűség. Ezek teszik teljessé a nyár élvezetét. Az 01-es számú lemez íme rendelkezésedre áll. Az ördögbe is, nincs olyan hőség, ami ne lenne fokozható.

SYPHON FILTER — Játszható
Metal Gear rajongók! Kóstoljatok bele az új kommandós akciójátékba! Kemény!

APE ESCAPE — Játszható
Banánhéjakon csúszkálhattok ezen a bolondos, de jópofa pályán.

MONACO GRAND PRIX — Játszható
A kanadai és az olasz versenypályát próbálhatod ki a PSM demoján.

BLOODY ROAR 2 — Játszható
A metamorf verekedős játék folytatása.

FINAL FANTASY VII — video
Ha ez sem csábít el, akkor semmi se.

COLIN MCRAE RALLY — Játszható
Ha még nem játszottad, próbáld ki ezt a platina verziót.

DRIVER — Játszható
San Francisco napsütötte utcái várják, hogy kanyarogva végighajts rajtuk.

ACTUA ICE HOCKEY 2 — Video
Az ész megáll. A korong is.

V-RALLY 2 — Video
A rally versenyjátékok királya. Nem hiszed? Nézd meg a videot, kifekszel tőle......



RÉSZLETEK A 91.OLDALON

SYPHON FILTER



APE ESCAPE



MONACO GRAND PRIX



BLOODY ROAR 2



COLIN MCRAE RALLY

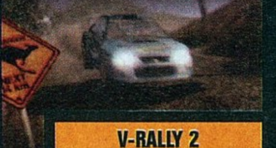


DRIVER



FINAL FANTASY VII





V-RALLY 2



Üdvözli olvasóit a Hivatalos Magyar PlayStation Magazin! Testvérlapjaink 12 országban 12 nyelven ismertetik a világ legkedveltebb konzoljátékának újdonságait. Mostantól a magyar PlayStation-rajongók több mint 50 ezres (és egyre növekvő) tábora is első kézből értesülhet a káprázatos videojáték-birodalom eseményeiről.

Miért pont nyáron indulunk? Mert mi szórakoztatni akarunk, Kedves Olvasó, akinek éppen most, a vakáció-dömpingben jut rá időd, hogy végre kiélvezhesd kedvenc programod összes pályáját vagy botorkálva elindulj egy új játék ismeretlen ösvényein. Neked szeretnénk utat törni a többezer lemez csábítóan színpompás dzsungelében, hogy megtaláld azt a világot, amelyben jól érzed magadat: hős lehetsz, kellemesen megborzonghatsz vagy épp mesebeli figurákkal kergetőzhetsz önfeledten, miközben észrevétlenül száguld az idő.

Még a tomboló nyáridőben is vannak esős napok. Vannak magányos esték. Vagy ott heversz a tűző napon, néha megmártózol a hűvös vízben, s míg egyenletesen barnulsz, csukott szemhéjad mögött káprázatos színfoltok kavarognak. Felnézel az égre és figurákat képzelsz a gomolygó felhőkbe. Játszani vágysz.

Milyen jó, hogy kezed ügyében ott a PlayStation Magazin! Úgy lapozgatod, mint előkelő vendéglők étlapját az ínyenc. Ízlelgeted a játékok egzotikus csengésű nevét, elmerengsz a fantáziádnak szárnyakat adó képeken, s a CD mellékleten mindjárt bele is kóstolhatsz a játékokba.

Hozhatjuk a következő fogást?

Csörögi István (Főszerkesztő)

Tartalom

Szerkesztőség

Nemzetközi szerkesztőség:
Future Publishing, 30 Monmouth St, Bath, Somerset BA1 2BW
Telephone: 01225 442244
Fax: 01225 732291

Magyarországi szerkesztőség:
COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14
Telefon: 457-1135
Fax: 457-1123
E-mail: psm@cmk.hu

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

PlayStation stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Főszerkesztő helyettes: Stephen Pierce
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Designer: Simon Middleweek
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Műszaki vezető: Nicky McClure
Produkciós asszisztens: Andrea Toal
Fotó: Jude Eddington, Martin Burton és Hiroki Izumi
Munkatársak: Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Constanzo, Sue Bartucca és Frank Bartucca

Magyar stáb:
Főszerkesztő: Csörögi István
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Felelős szerkesztők: Jancsina Attila, Dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Reklám manager: Horváth Henrik
Munkatársak: Orbán Róbert, Papp Levente, Béres Endre, Farkas Balázs, Fehérvári Szilvia, Gáspár Petra, Kálmánné Horváth Bea, Simon Péter, Szász László, Drapos Gergely

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.

DTP: FUTURECARD Stúdió
1194 Budapest
Mészáros Lőrinc u. 174.

Nyomda: HOLOPRINT Kft. Budapest XVI. Veres Péter u. 37.

Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt. 352-0662
Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen: http:/www.futurenet.co.uk







Dino Crisis



Omikron



UEFA Striker

JÖVŐKÉP

Fejlesztőket faggatunk, szakértőket kérdezünk, okostojásokat vallatunk... Pillantás a jövőbe: mit játszunk hat hónap múlva?



ELŐJÁTÉK

Ízelítő a hamarosan boltba kerülő újdonságokból. Mitől virulsz, mitől hervadsz? A *PSM* bizalmas rovata.





Tény: ***A Hivatalos Magyar PlayStation Magazin*** **Magyarország első és egyetlen PlayStation magazinja.**

A *PSM* minden hónapban hivatalos demokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. Ez a legjobban megírt és legáttekinthetőbbre tervezett magazin. A nemzetközi folyóirat piacvezető pozíciója lehetővé teszi, hogy őszintén számoljon be a játékokról és védje az olvasó érdekeit, hiszen az exkluzív közlésért cserébe nem kell megváltoztatni a véleményét.

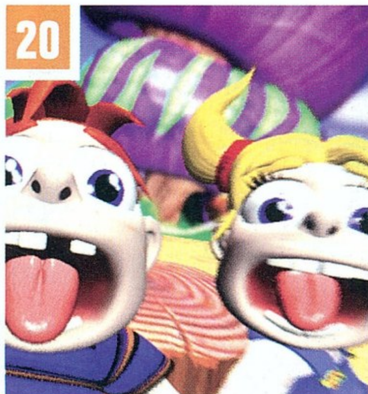
A *PSM* az egyetlen magazin, amely visszahat a PlayStation iparra, mert az igazat írja. Legyen szó a játékról, az iparágról vagy bármi másról, a *PSM* írása megalapozott, őszinte és jól informált. A Sony-hoz fűződő kapcsolat exkluzív információkat és játékdemokat biztosít a *PSM*-nek, de nem befolyásolja a szerkesztőség véleményét. A *PSM* garantáltan 100%-ig független.

A *PSM* kiérlelt stílusú, szórakoztató módon írt lap. Mentes a szakmai zsargontól, de megvan benne az olvasók által elvárható szakértelem. A *PSM* a színvonal érdekében elutasítja az olcsó viccelődéseket és az infantilis humort. Elmondjuk a legfrissebb híreket, beszélünk az iparág legfontosabb személyiségeivel, megtárgyaljuk a legérdekesebb témákat és bemutatjuk a legjobb játékokat. Demo lemezünk lehetőséget ad arra, hogy olvasóink belekóstoljanak a legújabb PlayStation játékokba, mielőtt azok a boltokba kerülnek.

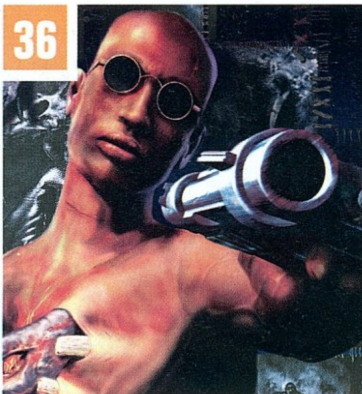
A *PSM*: a világ legjobb videojáték magazinja. Tény.



Silent Hill



Theme Park 2



Shadowman



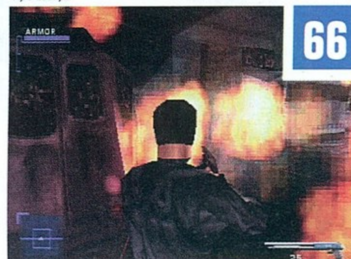
Ape Escape



Bugs Bunny: Lost In Time



F1 '99



Syphon Filter



V-Rally 2



Omega Boost

PRÓBAJÁTÉK

Kritikára vágysz? Információdús, megbízható, határozott véleményű, szórakoztató, elmés, ugyanakkor fájdalmasan őszinte írásokra? Tessék!

BEMUTATÓK

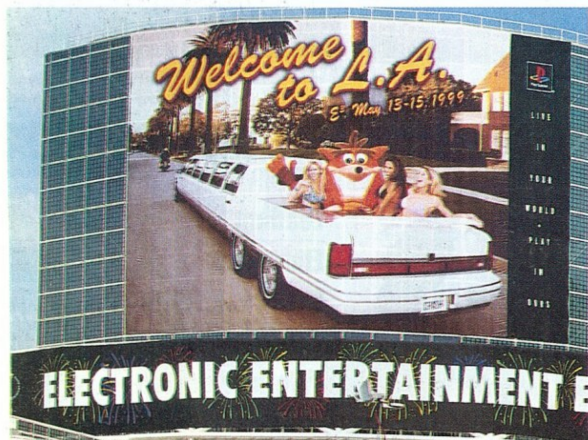


ÁLLANDÓ ROVATOK



AZ EXTRAVAGÁNS E3 TALÁLKOZÓ

EGYENESEN LOS ANGELESBŐL...





A gyönyörű L. A. Kongresszusi Központ homlokzata kint, és a *PaRappa* őrjöngés bent.



Jöttünk, láttunk, és mérföldek milliárdjait gyalogoltunk a termekben, amíg a legeslegjobb PlayStation játékokat kerestük. Az ezévi Elektronikus Szórakoztatás Expo (E3), melyet a Los Angeles-i Kongresszusi Központban rendeztek, zajos siker volt. Több mint 55 000 ember, több mint 70 országból özönlött Los Angeles-be a háromnapos kiállításra. Hatalmas növekedés ez a tavalyi 41 000-hez képest. A változás egyik, vagy talán fő oka a helyszínváltoztatás, hiszen a georgiai Atlantából L.A.-be költözött az E3.

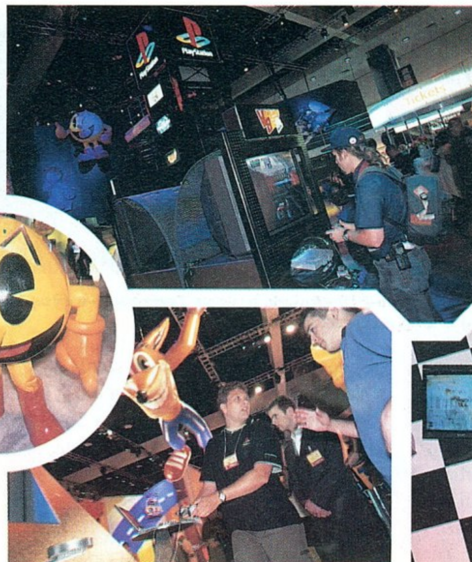
Az érdeklődés növekedése mellett a játékok színvonala is javult. Az 1999-es év már látott figyelemre méltó kiadványokat - *Metal Gear, Driver, Ridge Racer Type 4* stb.- de az E3-on bemutatott játékok mégis felülmúlták ezeket. A *GTA 2, a Wip3out és*

ÉS MÉG...

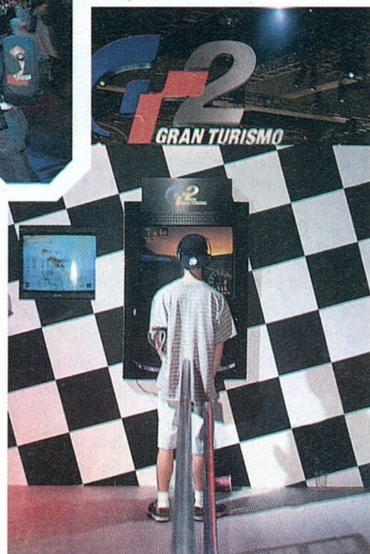
Szétszórva a regisztráció körül találhatóak az E3 legjobb játékainak bemutatói. Természetesen ennél azért több játék vett részt a kiállításon. *Több száz...*

- *Crusaders Of Might And Magic, High Heat Baseball 2000, Army Men: Sarge's Heroes, Army Men: Air Attack, Vegas Games **(3DO)***
- *NFL Extreme 2, Twisted Metal 4, Jet Moto 3, Okouden, Bust A Groove 2 **(989 Studios)***
- *Test Drive 6, Test Drive Off Road 3, Test Drive: Cycles, Demolition Racer **(Accolade)***
- *Toy Story II **(Activision)***
- *Trick 'n' Snowboarding, JoJo' s Venture The Misadventures Of Tron Bonne **(Capcom)***





Szalagcímek a show-ból: *Quake II, Gran Turismo 2, Commandos 2, Omikron*, a PacMan srác, és még valami teljesen más, de nagyon vonzó...



a *Crash Team Racing* mind nagyon jónak látszottak, és a PlayStation demok váratlan megjelenésével az E3 büszkén mutathatta be a PlayStation-t hatalma csúcsán. Az E3 bebizonyította, hogy az 1999 minden tekintetben a legnagyobb év lesz a PlayStation játékok terén. A PSM ott volt, hogy összegyűjtse a legfrissebb információkat. Itt következnek...

szabadon engedjék ezt a játékszörnyet. Az iszonyú tüzérségi támadás, a PC változat teljes fegyverválasztéka, hibátlan grafika és a négy játékos üzemmód teszi olyanná, hogy érdemes szó szerint meghalni érte. Játszottuk, megszerettük és még a jenki újságírók sem tudtak leszedni minket róla. Halál jó...

QUAKE II: MIUTÁN EGÉSZ ÉVBEN REJTEGETTÉK, AZ E3-ON VÉGRE ELSZABADULT A JÁTSZHATÓ SZÖRNYETEG

A LEGJOBB JÁTÉK

Mindig nehéz döntés. Az Eidos *Commandos 2*-je nagyon jól mutat PC-n és az idén befejeződő PlayStation konvertálás is sokat ígér. A *Crash Team Racing* mindenképpen megborzongatta a játékot kipróbálókat, a *Wip3out*, a *V-Rally 2*, a *Rollcage Extreme* és a feljavított *GTA 2* mind-mind kihozta a maximumot a PlayStation-ből. Mindenki, mindenhol nagyot ugrott előre a minőség tekintetében. Egy lépésre tőlük a *Quake 2* - hosszú fejlesztés után, míg az év nagy részében rejtve maradt alkotói elérkezettnek látták az időt, hogy most

A LEGROSSZABB JÁTÉK

A másik nehéz döntés. Az igyekezettől, hogy összeegyeztessék a kiadás üzleti oldalát, és felkeltsék a média figyelmét egyszerre, sok játék még nagyon korai szakaszában érkezett a kiállításra. A nem mutatkozó, tavalyi vesztes Titus-féle *Superman* PlayStation-változat most megmenekült a fakanál-éremtől, s még a *Xena: Warrior Princess* az EA-tól sem nézett ki túl rosszul. Sajnálatos módon, az EA szemét nyitogató meglepetése, a *Sled Storm* – túltöltött snowbike-ok, száguldó iram és jéghideg grafika – kissé mintha a *Road Rash 2000*-re ütött volna.

Nos, fel tud mutatni némi fejlődést a beat 'em up összjáték-részében (két verőember a snowbike-oldalkocsi kombinációban, akik azonos mértékben segítik és hátráltatják egymást), de a 16-bites grafika és a szörnyű design még rengeteg munkát kíván, mielőtt piacra dobhatnák. Rengeteget...

A LEGNAGYOBB DURRANÁS

Természetesen a duty free boltok az automatikus válasz, de az E3 tartogatott valamit a számunkra, amit még az engedményes árú alkoholnál is többre értékeltünk. Ez egy New Age stílusú ezüst piramis volt, és a Los Angeles-i rendőrség hat legjobb embere őrizte fegyverét babrálva. Itt állt a legnagyobb sor a kiállításon. Igen, kitaláltad - ez a PlayStation 2 játszható változata! A még mindig titok övezte technológia a piramisban rejtőzött. A Sony emberei segítették a játékosokat, köztük minket is, hogyan kormányozzák autójukat a Polyphony PlayStation 2-es *Grand Turismo* pályáján. Sajnos új demok ▶

- *Madden NFL 2000, Tiger Woods PGA 2000, Knockout Kings 2000, Nascar 2000, NHL 2000, NBA Live 2000, Formula 1 2000* **(EA Sports)**
- *Sheep* **(Empire)**
- *Scrabble, Q* bert 3D, Missile Command, Worms Armageddon, Action Man, The Next Tetris, Pong, Cat Dog, Glover* **(Hasbro)**
- *Viper, Mission Impossible, Test Drive: Le Mans, Eagle One, V-Soccer* **(Infogrames)**
- *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, Star Wars Episode 1: Racer, Indiana Jones and the Infernal Machine* **(Lucas Arts)**
- *Panzer General, Chessmaster Millennium, Rat Attack* **(Mindscape)**
- *NFL Blitz 2000, Ready 2 Rumble* **(Midway)**
- *Pac-Man World 20th Anniversary* **(Namco)**
- *Buddies, Motocross Madness* **(Psygnosis)**
- *Kiss: Psycho Circus, Thrasher: Skate and Destroy, Darkstone, Spec Ops* **(Take 2)**
- *Danger Girl, Shao Lin, Bass Fishing Classic, Ultimate 8 Ball, Brunswick Circuit Pro Bowling, Rugrats 2* **(THQ)**
- *Blues Brothers 2000, Top Gun* **(Titus)**
- *Dead or Alive 2, Monster Rancher 2* **(Tecmo)**

PSSZT!

Pletykák és rémhírek suttogások terjednek...

A Codemasters újabb frontot nyitott nyugaton, hogy meghódítsa az Atlanti óceán túloldalát is legújabb



játékaival, a *Prince Naz*-zal és a *No Fear Mountain Biking*-gal. Szintén a közeljövőben kiadandó játékok listáján van a *Music* és a *TOCA 2* – melyek még nem ismertek a pocsolya túloldalán. Még rágondolni is szörnyű, hogy mit fognak kezdeni azok az őrült jenkik a *Music*-kal...



Hivatalosan is bejelentették, hogy az Activision kész a *Tenchu II* kiadására. Köztudomású, hogy ez tulajdonképpen a *Tenchu: Stealth Assassins* előtt játszódik, úgyhogy nyugodtan nevezhetnénk *Tenchu 0.5*-nek is. Már most készülhetsz a nunchaku forgatására...

Azt rebesgetik, hogy a Capcom beszerzett egy PS2 fejlesztőrendszert. Vajon mennyibe kerülhet egy ilyen? Nos, kb. 5,000,000 Ft. az ára. Vajon mit fognak fejleszteni rajta? „Egy zombi játékot" - tudtuk meg egy



biztos forrásból. A *Resi 4* talán már most készülőben van...

A Sony keményen dolgozik, a *Wild ARMS: Second Ignition*-ön, ▶

PSSZT!

Pletykák és rémhírek suttogások terjednek...

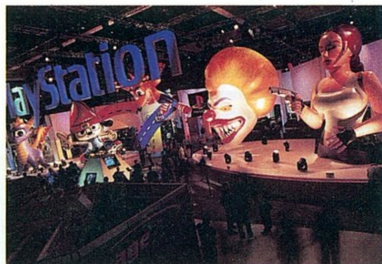
▶ a *Wild Arms* folytatásán. Akár az *FFVIII*, ez is továbblépett a rajzfilmszerű látványon az életszerű grafika felé...
Szeretnél kihangosítva gitározni az esti sörözés után? A Konami kiadja játéktermi sikerét, a *Guitar Freaks*-et PlayStation változatban. Reméljük,



mire az európai kiadás kijön, nem veszti el a lendületét - ahogy a Spinal Tap koncertturné. Alig várjuk a kiegészítő egységet...
AZ Acclaim vár júliusig a *WWF Attitude*-del. Legjobb, ha ez idő alatt Lycra ágyékkötőben a kertben rohangálva *Hulk Hogant* utánozzuk...
A *Dragon's Lair 3D*-t a DragonStone Software fejleszti PlayStation 2-re. Írd be a naptáradba a jövő évre (vagy az azutánira)...
A *Nightmare Creatures 2* szintén úton van az Activisiontól. Nagy felbontás, teljes 3D, sötét horror cselekmény és legalább 15 perc izgalmas CG filmbetét. Ne félj a sötétben...
A Mindscape tesztelné az agyunkat a *Prince of Persia* PlayStation változatával. Ígéretes és egyedülálló, bár a PC-s változat nem egy nagy



szám... A Namco elkészült a *PacMan 20th Anniversary*-vel. A suta név ellenére alig várjuk a futkározós, lövöldözős 3D-s játékot, gyümölcsökkel és energiacsomagokkal teli szintjeivel. Egy 3D labirintusban kell a vidám evőgépnek boldogulnia...
A Working Designs kiadja ▶







Balról jobbra: az ijesztő Sony-stand – mohó játékosok a *Gran Turismo 2*-t nyomják – a magára még mindig várató *Legacy of Kain: Soul Reaver*.

▶ nem voltak, a pletyka szerint Ken Kuturagi utasítására mindössze két nappal a kiállítás előtt sietve állították össze, válaszként a Nintendo Dolphin bemutatójára. Bármi állt is a háttérben, a hihetetlen izgalmat kiváltó PlayStation 2, amikor a játékosok kipróbálhatták azt, amit eddig csak a magazinokban láthattak, telitalálat volt. A demok, mint eddig is, fotó minőségűnek és szupersimának látszottak, megtették, amit a PlayStation 2 tervezői előirányoztak: a játékosokat új dimenziókba repítették tovább. De még mennyire...

A LEGVIDÁMABB STAND

A Sega kissé minimalista standja kaphatna díjat, de a *Batmobil* a UBI Softnál szintén hozzáadott a képregényszerű látványhoz. Az EA megpróbálta uralni a teljes déli termet az EA Sports bemutatásával (még egy wrestling ringet is felvonultattak!), az Eidos kissé idegesítő, WWF-szerű ceremóniamestere énekeltette a cég nevét a tömeggel. Az első díj mégis a Sonyé a felfújható PaRappa, a Crash, és Lara, meg a Twisted Metal óta ismert sárga hegyes fogú fickó miatt. Sok mindent megtennék egy olyan tűpuskáért.

A LEGNAGYOBB CSALÓDÁS

A nagy csalódások éve is volt ez. Nem láthattuk a *Tomb Raider 4*-et, a *Colin McRae Rally 2*-t, az *ISS Pro Evolution*-t és még sok minden mást. A *Tomorrow Never Dies* és a *Die Hard Trilogy* még jelentős fejlesztésre szorul, a játszható *FIFA 2000* hiánya pedig a focirajongókat bosszantotta. Állítólag ezek az attrakciók mind ott lesznek majd a szeptemberi ECTS-en Londonban, úgyhogy adjuk a díjat az új PlayStation 2 demok hiányának. Igaz, néhány PC szoftvert bemutattak, amiket a fejlesztői ígéretek az új generációs konzolhoz szánnak, mint a légdeszkás *TrickStyle*-t az Acclaim-től, és igaz, hogy a demokat nem is akarták még felvonultatni. De ha a *PSM* még egyszer meglátja azt a gumi kiskacsás demot...

> MÉRHETETLEN IZGALMAT GENERÁLT A PLAYSTATION 2 – AZ EMBEREK VÉGRE JÁTSZHATTAK VELE, AZ ÚJSÁGKÉP-BÁMULÁS UTÁN

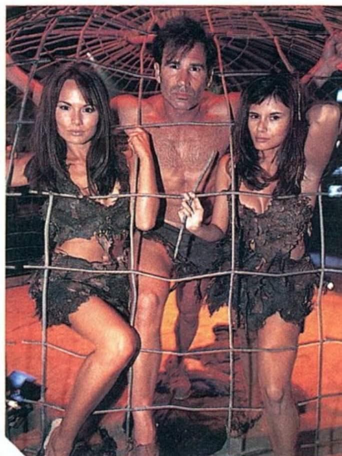
NEM A JÁTÉKOKHOZ KAPCSOLÓDVA

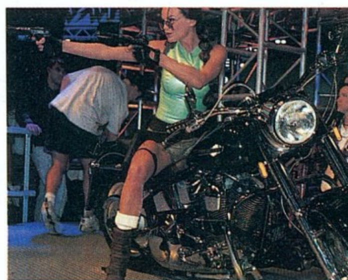
A kiállítás közben az Eidos, a GTI, a CTW és a Hasbro ingyen sört és perecet osztogatott, az Eidos különösen kitett magáért az üzleti vendégszeretetben. A legnagyobb szám a Sonyé volt, megbízták a Paramount-osokat a Sony Picture Studios filmcégtől, és meghívták a fél nyugati féltekét, elhozták az ügyvezető alelnöküket, Ken Kuturagit, hogy a tömeg megcsodálhassa, bemutattak sok PlayStation 2 demot köztük az új Silent Hill videót, az elfogyaszthatónál több alkoholos italt adtak (mi kipróbáltuk) és végül az est fénypontját, Beck-et is nekik köszönhettük. Másfél óra nem hivatalos élvezet: eszelős rongylábú koreográfia, lökött rímek, agyament szöveg – még Eddie Grant *Electric Avenue* című számát is lenyomta. Azt mondod, király? Hát igen.

A LEGHIÁNYOSABBAN ÖLTÖZÖTT CSAJOK

Az Eidos bátor kísérletet tett a legeslegújabb Larával és fürdőruhás csajokkal, eközben a Konami *Metal Gear* militarista stílusú lányaira guvadt a szeme látótávolságon belül mindenkinek.

Sok standot próbáltak feldobni éppen munkanélküli hollywoodi csillagocskák, testhezálló logoval díszített Lycra ruháikban, de az első díj a Fox-é, az ihletett *Majmok bolygója* ketrecért. A szőrökbe burkolt Ős-Szépfiú és a Lányok Dudákkal – mindenkinek jut valami...





(fent) A *Majmok bolygója* vagy a múlt hónapban látott Lynx reklám? Döntsd el te... (balra) A vonzó Lara Weller, Lara Croft legeslegújabb arca. Szerinted a háromnapos gyűrődés mennyire viselte meg?

A LEGNAGYOBB HÍR

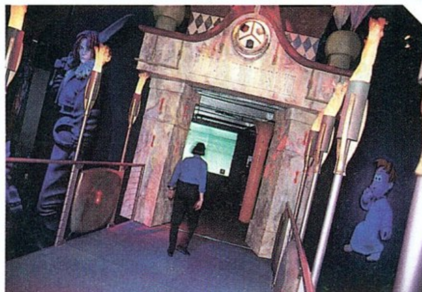
Sokan megdöbbentek, hogy a PocketStation nem jelenik meg idén az USA-ban (Angliában igen, ősszel várható). A legnagyobb pletykahullámokat a Nintendoland és a Dolphin Project keltették. Az új konzol csak egy év múlva lesz készen. Tény, hogy amikor utoljára a Nintendo bejelentette az N64-et, több mint négy évet kellett várni arra, hogy a polcokra kerüljön. Ki fog nyerni? A Titus bejelentette az Interplay megvételét, ez azt jelenti, hogy az RC *Stunt Copterhez* hasonló játékok ezentúl Titus logoval jelennek meg, ahogy jelenleg az összes Capcom játékot a Virgin adja ki Angliában. Mosolyok mindenhol? Nem egészen. Az Eidos megszerezte a Titus orra elől a Resi Evil 3 kiadási jogait. A por még nem ült el a csatamezőn...

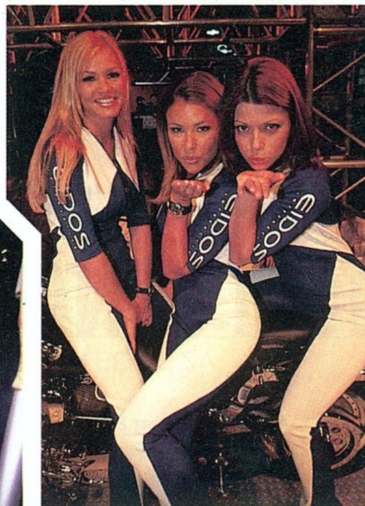
A LEGNAGYOBB VÁRAKOZÁS

Az E3 rendezésében már megállapodtak jövőre, mi pedig csak az ideihez hasonló élményben reménykedhetünk. Igaz, nem voltak nagy meglepetések, de az általános fejlődés a játékok színvonalában mégis azt jelentette, hogy égő szemekkel mentünk haza. De mit is akarhatunk? Már most a szeptemberi Tokyo Game Show-ra várunk és a PlayStation 2 első igazi megjelenésére. Nehéz előre jelezni, de megelégednénk a *Tomb Raider 5*, egy VR *FIFA 2001* foci, a PlayStation 2 kompatibilis Quake Arena, egy CGI *Tekken* film, és a *4D Pong* (Hasbro) megjelenésével. Ó, és egy apró bejelentéssel, a PlayStation 3-ra gondolunk természetesen...



AZ EIDOS ELHALÁSZTA A *RESIDENT EVIL 3* PUBLIKÁLÁSI JOGAIT A TITUS ORRA ELŐL – A POR MÉG NEM ÜLT EL A CSATAMEZŐN





Persze nem csak ennyi az egész... a játékokon, a lányokon és a standokon túl ott volt még 55 000 ember.... Micsoda horror – mind a három!

SZÁLLJ EL SONY

SONY-É AZ ÖSSZES NAGY JÁTÉK

A közelmúltban hallott hírek szerint az új Final Fantasyt már fejlesztik PlayStation 2-re és végül megerősítették azt is, hogy a Sony adja ki a *Final Fantasy 8* PAL változatot. Novemberre tűzték ki az időpontot. További közlések szerint a Sony hat újabb Square-játékot ad ki a jövő év során Angliában, köztük a *Chocobo Racing*, a *Saga Frontier 2*, valószínűleg az *Ehrgeiz* és a *Parasite Eve*.

Eközben a Sony csapata az *Um Jammer Lammy*, a *Gran Turismo 2*, a *Syphon Filter* és az *Ape Escape* bemutatásával volt elfoglalva. A *Crash* is ott volt, és a hihetetlenül csillogó *Crash Team Racing*, a PocketStation kompatibilis versenyfieszta, amivel a *PSM* nagy dolgokra készül a nagyon közeli jövőben. Nem Sony-fejlesztésű játékokat is bemutatott a hatalmas stand. A Namco a *Star Ixiom*-ot nyomta nagyon, ezt az űrben játszódó lövöldözést, aminek főhőse a *Starblade*-ből vagy a *Galaxianból* ismerős régi klasszikus űrhajó. Ezenkívül a *Drago Valour*, az *Ace Combat 3* és a *Point Blank 2* volt látható.

Sok szempontból ez az E3 a kisebb, kevésbé híres fejlesztők lehetősége volt a főcímekbe kerülésre. A második Spyro játékon, a *Spyro The Dragon 2*-n megakadt a *PSM* szeme. Spyro már tud úszni, mászni, lebegni és tárgyakat felvenni. És ott volt még a Rage Space Debris című hatalmas űrbéli lövöldözése, ami fényeffektjeivel biztos retinasütögetést ígér. Végül, de nem utolsósorban, itt van az a kis ügy, hogy a Sony adja ki az új Psygnosis játékokat. A Psygnosisnak ugyan volt egy hatásos külön standja – jelezve, a cégnek jól megy – de az örökséget (*Wip3out, Rollcage Extreme, F1 '99* és a *Colony Wars: Red Sun*) már átvette a Sony játék szekciója. Micsoda nemes sorozat, a játéksajtó csak bókolhat...





Őfelsége *Final Fantasy 8*. Megerősítették angliai megjelenését és a PSM demot.

PSSZT!

Pletykák és rémhírek suttogások terjednek...

▶ a *Detonator Gauntletet* az USA-ban, idén ősszel. *Final Fantasy Tactics*-stílusú stratégiajáték jó ha van a kínálatban, de vajon eljut-e az *FFT*-hez hasonlóan az európai polcokra is?...

Új fejlesztő a láthatáron! A 7 Studios céget korábban nagynevű cégeknek dolgozó szakemberek alapították. Már el is kezdték a munkát, kizárólag PlayStation 2-re,



kiadójuk a Midway lesz majd. Korábbi termékeik között van a *Command & Conquer* és a *Dune 2000*. Ki kockáztatna még több statégiával?

A *Battle Arena Toshinden 4*, tíz évvel a *Battle Arena 3* után, japán testvéreink számára hozzáférhető a Takara jóvoltából. A főszereplő Wang, a régi részek bölcs öreg Eiji-



jének tanítványa. A beszámolók szerint a harc-rendszert teljesen kicserélték, helyet adva lenyűgöző légi mozdulatoknak és védéseknek. Felvetődik a team-küzdelem lehetősége... Az MTV és a THQ megállapodott extrém sportjátékok kifejlesztésén. Görkori és snowboard nyilván mindenképpen lesz, de felmerült a motocross és valami egyelőre megnevezetlen rodeo dolog is. A pletykák szerint a periféria egy életnagyságú rodeo bika-gép lesz, de ezt azért nem kell túlságosan komolyan venni...



Néhány borzasztó hetet töltöttünk az irodában. Nem vigasztalt minket az sem, hogy egyre többet sütött a nap, ezek a játékok rettegéssel és rémálmokkal töltötték el mindannyiunkat. A horror, tombol a horror...

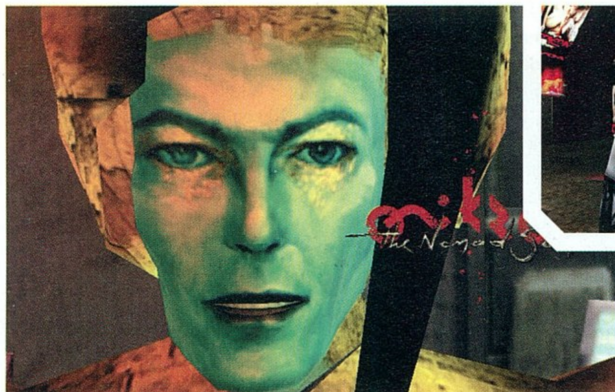
OMIKRON
Elveszett lelkek kísérnek a több-dimenziós város útvesztőiben, mutatva a haza vezető utat. Úgy hisszük, Toto, ez már biztosan nem Kansas.

SILENT HILL
Misztikus csend. Ha belemélyedünk a játékba, szomszédaink fájdalmas üvöltésünktől szenvednek majd. Láthatjuk, ahogy cimboráink megőszülnek. Szánalmasan félelmetes.

SHADOWMAN
Üdvözlünk a rémálmunkban. Felfedezőút az elmegyógyintézetben, FBI vizsgálta sorozatgyilkosok között. Mélyen megrázó.

F1'99
Kapcsold ki a sérülésjelzőt, hogy ideális ívben kanyarodhass! Taszigáld meg az előtted haladó kocsi hátulját. Így már vidámabb... Vagy játsszunk végig egy szezont a mogorva német „Schumi" kocsijával. Csak a legkeményebbeknek.

SOUTH PARK
„Úristen... meghaltam." Bárcsak eltűnne az s dagi kölyök a szondájával! A rajzfilmből lövöldözős játék lett. Humorosnak is mondható, ha szívesen kuncogsz a csúnya szavak hallgatán.







David Bowie különös hangulatot sugárzó megjelenése és zenéje éppen megfelelő atmoszféra az *Omikron*-hoz.

TOM ŐRNAGY HÍVJA OMIKRONT

AZ EIDOS MEGNYERTE MAGÁNAK BOWIE-T ÉS MENŐ JÁTÉKOKAT MUTATOTT BE



Az E3 kiállításon az Eidos újabb nagy dobással rukkolt ki. Az *Omikron: The Nomad Soul* sikerének titka a játék fantasztikus képanyaga, valamint, hogy az Eidos nagy meglepetésre rá tudta venni Dawid Bowie-t, hogy nevével fémjelezze a játékot. Bár maga a „szép szőke herceg" nem jelent meg, de láthattuk Bowie alteregóját, Boz-t és együttesét, az Awakened-et, amint Bowie-slágereket játszottak. Az Eidos ijesztő 3D-s kalandjáról további részleteket találtok JÖVŐKÉP c. rovatunkban a 30. oldalon.

Az Eidos további meglepetésekkel is szolgált az E3-on: a vadonatúj *Fear Factor*-ral, és a jó öreg *Fighting Force 2*-vel. A *Resident Evil* és a *Blade Runner* manga stílusban keveredik egymással a *Fear Factor*-ban. Ez az új akció-kaland játék ügyesen ötvözi az animációkat a filmbejátszásokkal (FMV) és renderelt figurákkal meséli el három zsoldos történetét, akik a Hong Kong Triád vezér elrabolt leányát keresik. A koktél hatása lenyűgöző.

A *PSM* nem sok jót várt a *Fighting Force* folytatásától. A játék Angliában megbukott, de sikeresen debütált Amerikában és Európában. Újjáépítették a játék szerkezetét és cselekményét, továbbá lenyűgözően változatos mozgásokkal pakolták tele. A *Fear Factor* és a *Fighting Force 2* az idei télen próbára teszi majd a mutatóujjunkat.

Meglepő, de valami miatt nem fogadták akkora lelkesedéssel az eddig annyira kedvelt, harmadik személy nézetű akció játékot, az *Urban Chaost*. Az *Omikron*, a *Fear Factor* és a *Fighting Force* erőteljes hírverése háttérbe tudta szorítani az *Urban Chaos*-t – s ez még meglepőbb, ha tudjuk, hogy a tervek szerint az *Urban Chaos*-t több hónapra piacvezetőnek szánták. Váratlanul jónak bizonyult a PSM által korábban bemutatott Saboteur, a „kung-fu mester kalandja a nagy kutyával". Sokkal jobban fest, mint előző verziói, ötletesebb a grafikája és sokat fejlődtek a verekedős jelenetek. Minderről részletesebben a következő számban.

A SETTENKEDŐ GONOSZ AZ EIDOS-NÁL

AZ EIDOS-NÁL IS FELBUKKANNAK A KRIPTASZÖKEVÉNY ÉLŐ HOLTAK



A Virgin és a Titus (az Interplay két új tulajdonosa) bizonyára megborzongott a hír hallatán, amikor az Eidos bejelentette, hogy Európában és Ausztráliában megjelenteti a *Resident Evil 3: Nemesis*-t. A megállapodást, amelyben csak a lehetséges további *Resident* játékok szerepelnek, de a többi Capcom játék nem, május 13-án jelentették be. A *Resi 3*- ban visszatér Jill Valentine, az első játék főszereplője. Racoon City-ben csapdába csalják, így Jillnek megint kegyetlen szörnyek sokaságával kell megküzdenie. A menekülésben egy termetes dél-amerikai, Carlos Oliveira segít neki. Az összecsapások keményebbek a környezet elképesztőbb, mint eddig volt. Részletek a következő számban.






„Húúúúúúúúúú!" Vess egy pillantást a *Resident Evil 3* helyszíneire! Izgisebb hátterek, több rejtély és rengeteg marcangoló gyönyör.

QUAKER MŰHELY

AZ ACTIVISION LEGÚJABB JÁTÉKAI



Jöttünk, láttunk, fejbelőttek. Több hónapos várakozás után végre a *PSM* is előhúzhatta pisztolyát az Actvision *Quake II*-ben - és micsoda móka volt. A *Quake II* azonban csupán az egyik gyémánt az Actvision lenyűgözően kimunkált E3 koronájában: mellette ott ragyog a legújabb verekedős *Wu-Tang: Shaolin-Style*, a patinás *Vigilante 8: Second Offense* és a épp itt volt az ideje, hogy a *Marvel X-Men*–je 3D-be költözzön át.

A *Quake II* lapít a messzi távolban rejlő megjelenési idpőntjáig, de úgy látszik, megéri a szokatlanul hosszú fejlesztési idő. Nemcsak nyaktörően gyors és különlegesen elegáns, de a két- és négyfelhasználós osztott képernyő is bitang jól működik – ígéretes minőségi javulás várható, amit egyelőre csak a PC- sek élvezhetnek. A *PSM* addig is bemutatja a *Quake II* exkluzív demoját, így kedvetekre csemegézhettek belőle.

A *PSM* kedvenc ordibáló hapsija Wu-Tang Clan, óriási energiájával kifektet mindenkit, az akár négy résztvevős *Wu-Tang: Shaolin Style* verekedős játékban. RZA, Method Man és Dirty Ol'Bastard, a Rap hősei (és a csapat még hat másik tagja) polygon testet öltenek és bevezetnek minket a tíz 3D aréna egyikébe, ahol veszélyes kung-fu ütéseket és rúgásokat mérnek egymásra. Olyan jó, hogy már szinte nem is igaz.

A *Vigiliante 8*, az Actvision tűzön vizen áthatoló, mindent megsemmisítő, rakétasebességű autósjátéka *Vigilante 8: Second Offense* címmel tér vissza. Új fegyverek, új járművek, új célpontok , teljesen megsemmisíthető küzdőtér, kibővített egyszemélyes játék, négykerekű anarchia orgiája. A folytatás a Luxoflox Corp. fejlesztéseinek jóvoltából, javított grafikával, valósághű füsttel, köddel, fröccsenő vízzel, és működő féklámpákkal kecsegtet – ki ne akarná máris megropogtatni ellenfele hátsó lökhárítóját?

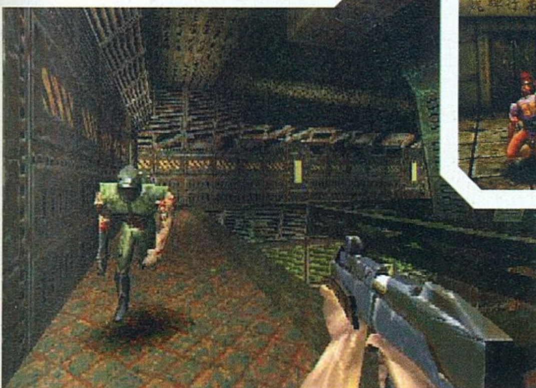
A csapnivaló *Marvel Super Heroes kontra Street Fighter* után a Men Who Are X talán a megérdemelt helyére kerül. A Marvel *X-Men*-je az első olyan játék, amely három dimenzióban jeleníti meg az X-Men-t és gigantikus csatáját a gonosz Apocalypse és famulusai ellen. Az X-harcosok különleges képességeit kihasználva legyőzheted a gonosz robot-monstrumokat.



A megjelenési tervben szerepel még a *Space Invaders* 3D változata, a *Spider-Man* és *Tony Hawk Pro Skater*-e (mindezek az *X-Men* kivételével a tengerentúlon is csak ősszel jelennek meg). 1999 sikeres év lehet az Activision számára. És még nem is említettük, hogy ez a cég jelenteti meg az új *Star Wars* játékokat.









***Vigilante 8: Second Offence* – még több karambol, *Quake II* – fantasztikusan jó, és *Wu-Tang: Shaolin Style* – tényleg Ol' Dirty Bastard lehetsz. Mi mást akarhatnánk még?**

SZÓCSŐ



Catherine Channon, a Sky One boszorkányos vöröshajú játékmestere otthagyja a képernyőt és a *PSM*-nél keres nyugodtabb életet.

Most, hogy a *Ridge Racer Type 4* a listák élére került, ismét itt az autós játékok dömpingje. Konkurrensekben sincs hiány: olyan nevek vannak a mezőnyben, mint a *Ridge 4*, a *Carmageddon* és a *V-Rally 2*. (Kihagytam néhány jófajta játékot, de magad is folytathatnád a sort.) Több száz olcsóbb versenyjáték szó szerint porosodik az üzletek polcain, de a terjesztők folytatják a már túlhaladott, a piacról kiszorult programok unalmas másolatainak készítését. Ha a *Gran Turismo*-t veszik, mi értelme kiadni a vele csaknem megegyező, de nyilvánvalóan silányabb változatait, mint például a *Sport Car GT*-t?

A választ magad is tudod. Ismered önmagad, itt ülsz zavartan, ahogy éppen próbálod elrejteni az F1 '98-at egy *Razzle* példány alá. Mindannak ellenére, amit a *PSM* elmondott, bedőltél a pletykának és ugrott a pénzed. Nem először történt ilyesmi, ugye? Megmondtuk előre, de akár a falra hányt borsó; újra el kell mondanunk – egy csillogó borító és egy olcsó licensz nem teszi jobbá a játékot. Akárhogy cicomázol egy Fiat Pandát, ha ráaggatsz minden extrát, akkor is 1.2 literes bevásárló tragacs marad.

A kiadók addig gyártanak ilyen játékokat, amíg akad, aki megveszi őket. „Ha nincs balek, nincs gagyi" – tehát rajtad áll, hogy a jó minőséget keresed-e vagy megint bedőlsz majd a karácsonyi hirdetésözönnek. Ha játékot vásárolsz, emlékezz rá, hogy te döntesz. Szedd össze magad és keresd a klasszisokat, amelyeket nagy tudás és képzelőerő hozott létre. Meglátod, jobban örülsz majd nekik.

Verd össze

Az E3 Sony party. Helyszín? Sony Pictures Stúdió, 27. terem. Mi a vonzerő? Az ingyen pia. Mi az, ami szórakoztat? Nos, az maga a rögtönözve mixelő bendzsós srác, Beck. Marha jó...

Visszatérve a ködös Albionba magunkkal visszük aranybarna színünket és az olcsó műanyag kacatok teljes arzenálját – amelyeken, ironikus módon a Beverly Hills felirat díszeleg.

Az Oddworld elnöke, Lorne Lanning és az ő ragályosan terjedő szenvedélye a pólyába öltözött zöld kopaszkák ütődött világa iránt. Dudálás.

A *Quake 2* minden reményt valóra vált és ébredtében rögtön gránáttal támad a szörnyekre. 299 000 Ft egy PC-ért, vagy 39 900 Ft egy PlayStation-ért? Nem kell nagy ész a döntéshez...

VERD ÖSSZE

Telitalálatok és szarvashibák egyenesen a Planet PlayStation-ről.

ÜSD LE!

Az E3 Eidos Party. Gyalogos forgalmi dugó kívül, hatalmas nyüzsgés belül. Ezt a megtiszteltetést igazán kihagyhattuk volna.

Felnőtt emberek masíroznak játékszereplőknek öltözve. „Nem, köszönjük, nem kérünk fotót Croc-kal. Nem, nem vagyunk japán turisták..."

A Take 2 cég Rainbow 6 nevű játéka. Nagyon sokat kellett várni, hogy végre megnézhessük, és erre már az első alaposabb feltérképezésnél kiderült, hogy a programban csupán háromtagú az elit kommandó. Akkor talán nevezzük inkább Rainbow 3-nak.

Egy bizonyos bögyös hősnő és legújabb kalandjai még nem láthatók. Vajon a PlayStation magazin megnézhette az előbb említett kalandozót az E3 előtt is? Szerinted mi hozzuk elsőként a híreket?

ÜSD LE!

DICSŐSÉG A FURCSA NÉPEKNEK

MÁSODIK GENERÁCIÓS ODDWORLD JÁTÉKOK A PLAYSTATION 2-RE



Ha azt hitted, hogy az *Abe's Oddysee* és az *Abe's Exoddus* nevű játékokban szereplő Oddworld lakosai ennél ütődöttebbek már nem lehetnek, nagy meglepetésben lesz részed. Egy exkluzív beszélgetés során az *Oddworld* alkotói, Lorne Lanning és Sherry McKenna elmondott a *PlayStation Magazinnak* néhány dolgot két olyan új játékról, amelyek valóra válthatják azt az álmukat, hogy játékosaikat egy teljesen interaktív világba vigyék el.



Véleményük szerint az előző két *Oddworld* csupán felhigított változata volt nagyszabású terveiknek. A bűvös páros úgy gondolja, a PlayStation 2 érkezésével megvalósulhatnak terveik. A *Munch's Oddysee* címet viselő játék nevezhető leginkább az *Abe's Oddysee* folytatásának. Nem kell többé platformon játszanod, hiszen a képernyő életre kel, és Odd világát háromdimenziós pompájában fedezheted fel. A más szereplőkkel való közjátékok idöd még nagyobb részét töltik majd ki, mint az eredeti két játékban. A GameSpeak rendszert továbbfejlesztették, így most már egész Mudokon mondatokat mondhatsz - amire szükséged is lesz, hogy az új rejtvények megfejtése során befolyásolhass másokat. Látni fogod, amint Oddworld lakói megszületnek, megöregszenek, és szellemileg labilissá válnak. Átélheted a szerelmet, barátokra tehetsz szert, vagy akár az utolsó fillérükig kisemmizheted a szomszédaidat... Csak rajtad áll, hogy mit teszel. A *Munch's Oddysee* már két éve készül és a befejezéséhez várhatóan még további két évre lesz szükség.

A második játék, a *Hand of Odd*, radikális eltérést jelent az eddigi *Oddysee* stílushoz képest. A 3D-s kalandozás helyett a *Hand of Odd* készítői új jelentést adnak a real-time stratégiának, miközben a játékost a szervezett cselszövések és a vitézség világába repítik. Akár Mudokon törzsfőnökként, akár egy Glukkon vállalat fejeseként is nekivághatsz a küldetésnek, amelyben az a feladatod, hogy az *Oddworld*-ön található ásványkincseket a magad javára termeld ki. Ha kedved tartja, elagyabugyálhatod azokat a járókelőket, akik inni merészelnek a szent tavadból, vagy akár Vykkers bio-mérnököket alkalmazhatsz a kristálytiszta víz megmérgezésére. Hogy tetszene, ha állatok befogásával, vagy növények betakarításával jutnál gyorsan pénzhez? Persze egész egyszerűen üldözheted is azokat, akik megpróbálják kilöttyenteni a szentséges életnedvet, vagy kilyukasztani az áldott óvóhelyeket.



Akár kísérletezel, akár védekezel, táplálsz, vagy rabszolgát ejtesz, valószínűtlen, hogy megunod a majdnem fénykép-minőségben pompázó tájakat, s a szereplők színes tömkelegét (nem beszélve a teljesen dilisekről).

A *Hand of Odd* lassan két éve készül már, de egyelőre még nem lehet tudni, hogy a stratégiai játékok legfurcsábbika mikor kerül a boltokba.



AZOK AZ ISKOLÁS NAPOK

A SZOMSZÉDSÁG VESZÉLYT JELENT AZ *ÚJSÁGKIHORDÓ* SZÁMÁRA...

Vajon ez a hír ösztönözte John Salwitz-et és Dave Ralst-ot arra, hogy összehozzanak egy játékot, amelyben egy amerikai kissrác egy pixelhiányos BMX-ről dobálja a kapualjakba a Daily Sun legfrissebb számát? Bármi is volt az, csak egyszeri varázsütés lehetett. Terveik ugyanis a Baby-Sitting Girl (Bébicsősz Lány) és a Car-wash Kid (Autómosó Srác) című folytatások megjelentetésére dugába dőltek...

Bár a Paperboy sláger volt, a dolgok nem mentek olyan olajozottan a fiúknak. 1986-ban a Paperboy egy peres eljárás tárgya volt. Két másik fickó azért csapott nagy hűhót, mert állításuk szerint hasonló terveket adtak le 1983-ban az Atarinál. Ez a példa is azt mutatja, hogy a játékfejlesztés komoly világában is le tudnak alacsonyodni az emberek a filléres viták szintjére.

A Paperboy feladata egyszerű volt – a megfelelő házakhoz kellett kézbesíteni a lapokat. Bónusz pontokat lehetett kapni a nem-előfizetők tornácának rongálásáért, és egyéb, a társadalom számára hasznos tevékenységekért, például ha rablókat vágtunk fejbe egy köteg újsággal, vagy ugyanezt a metódust használva leállítottunk egy utcai verekedést. Ellenségeink voltak a tűzcsapok, az utcai birkózók és a sportkocsiban feszítő szőke bombázók is. Hogy mi a helyzet a klisékkel? No igen. Azok bizony voltak a Paperboy-ban.

A Paperboy 2-re visszatekintve elmondhatjuk, hogy a második rész az előző rosszul sikerült folytatása volt, amelyet manapság már csak kiegészítő küldetésnek hívnánk. Semmi mást nem tett, mint egy kissé továbbfejlesztette az eredetiben megtalálható kaszkadőrpályát.

Bár egyszerű játékötlet volt, a Paperboy és a Paperboy 2 több formátumban is sikert aratott – az egyik változat még a PlayStation-ön is feltűnt.

No és mi történt Slawitz és Ralston urakkal? Továbbra is programoznak, vagy talán börtönbe kerültek? Ki tudja, de ha látsz egy 180cm magas, sortos, baseball-sapkás fiút, amint egy összetekert újságot hajít az ablakotok felé, írd meg nekünk azonnal!

Chaterine Channon







A rosszul leparkolt autók és a gyep kerülgetése Paperboy napi munkájának része.

KUKK

OMEGA BOOST

Csak két szót mondok – *Gran* és *Turismo.* Általában ha egy japán mech'em up játék zászlót bont a *PSM* körül, csak közömbösen ásítozunk. De ha a játékot azok csinálták, ott a Polyphony Digital-nál, akkor már megnézzük közelebbről. Hálásak lehetünk *Godzillá*nak azért, hogy az *Omega Boost* az egyik legfazonosabb az idén látható PlayStation játékok közül. Szuper sima grafikák, eröteljes akciók és pontosan olyan gördülékeny visszajátszások, mint amit elvárunk attól a fejlesztő cégtől, amelyik a híres Gran Turismo-t is összekovácsolta. Nem rajongasz a nagy japcsi robotokért? Tedd próbára az *Omega Boost*-ot – és gondold át ezt még egyszer...

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

AMÍG A MÉDIAMOGULOK LOS ANGELESBEN GYÜLEKEZTEK, TOKIOI TUDÓSÍTÓNK, NICOLAS DI COSTANZO KÖRÜLNÉZETT A JAPÁN JÁTÉKPIACON...







***Gungage:* Nos, itt egy újabb külső nézőponttú /lövöldözős/ 3D játék. Jó tudni, hogy Japán még mindig a képzelőerő országa.**

KONAMI DURRANÁS

Miközben a világ figyelme az *MGS Integral*-ra összpontosult, addig a Konami új 3D siker játéka a *Gungage*, mindenkit meglepetésként ért. Ahelyett, hogy űrhajókkal vagy hatalmas repülő robotokkal kéne száguldozni, a *Gungage* sokkal emberközelibb, mivel itt négy szuperkatona egyikének szerepében kell szembeszállni a harckocsikkal, a repülőkel és az óriási gépesített szörnyetegekkel. A nemek egyenlő arányban képviseltetik magukat. A férfiak oldalán van Wakle Skade és Kard Baltish, mig a női sarokban Steyr Arquibas és Dee Van Fen. A nézőpont *Tomb Raider*-szerűen hátulról mutatja a karaktereket. Mindegyik katonának testre szabott fegyverei vannak, rakéták és lézerek arzenálja. A képernyő kellemesen rendezett, mivel a fegyver a lőszer és az élet mennyiségének mutatói mellett rengeteg hely marad az akciónak. Amig az átlagos pályákon rengeteget mozoghatsz, addig a főnök ellen egy arénaszerű létesítményben kell felvenned a harcot. Jelenlegi állapotában a háttér részletessége egy kicsit szegényes maradt az előtérben mozgó figurák látványa érdekében, de biztosat csak akkor tudunk mondani, ha már kiadták a játékot Japánban, június folyamán.





***Ez is Gungage:* A hatalmas mecha-robotok elfuthatnak, de nem menekülnek meg Mr. Szuperkatona elől.**



LAIKA RPG

Mióta a *Final Fantasy* ledöntötte a korlátokat számtalan RPG próbálta meg követni a nagy elődöt. Ezek közül a legújabb a *Planet Laika*, mely a Quintet és a Zeque közös alkotása. Közülük az első a játékért felelős, míg a második a grafikáért. A *Planet Laika* a Mars-on játszódik, ahol a főszereplőnek Laika-nak beszélgetnie, üzletelnie és harcolnia kell, hogy legyőzze három különös ellenfelét a pszichókat, a virtuálisokat és az állatokat. Mindegyik létformának más tulajdonságai vannak. A pszichók értelmesek, az állatok erősek a







***Planet Laika:* A Mars nem éppen kedves lakói. Számíts rá, hogy a *Laika* egy *PaRappa+FFVIII* jellegű játék lesz. Idén nyáron jelenik meg.**

virtuálisok pedig nagyon találékonyak. Ügyes húzás, hogy a játék folyamán néhány ponton Laika képes átalakulni ezen létformák valamelyikére, ezáltal felvéve azok képességeit. Ezalatt Laika csak olyan lények ellen tud küzdeni, amelyek pillanatnyi alakjával megegyeznek (ha éppen pszicho, akkor csak pszichókkal fog harcolni). A harci rendszer nagyban hasonlít a *PaRappa* ritmusos gombnyomogatós módszerére. Ha elvesztesz egy csatát, akkor Laika semleges elmeállapota megváltozhat, instabillá válhat. A *Planet Laika* nyár végén jelenik meg Japánban.







Fatal Fury Wild Ambition: A legújabb verekedős játék az SNK-tól. Reméljük nem ez lesz a jövő.

VÉRES BOSSZÚ

Az SNK, amelyet a rosszindulatúak csak a szegény ember Capcom-jának neveznek, kiszivárogtatta, hogy PlayStation-re is elkészíti a *Fatal Fury Wild Ambition* című játékát. Ez a kétdimenziós verekedős játék rendelkezik a hagyományos egymás elleni és a gyakorló módokkal, s tizenkét kemény fiú (melyből Greese Howard és Li Changfa titkosak) közül választhatsz. Ahogy a *Street Fighter Alpha 3* a *Final Fury Wild Ambition* is a védekezési energia szintjét mutatja, amely minden hárított támadás után csökken, s mikor teljesen elfogy, a szereplő halálos ütéseket kap. A játék összetettségét növelendő az ellentámadás lehetőségét is beépítették, amely ha maximumra töltődik, akkor többfajta különleges mozdulatot engedélyez. Még vesztett helyzetben is próbálkozhatsz „mindent-egy-lapra" jellegű végső támadással, amely akár az életedet is megmentheti. Mivel a cég nem birtokolja a Japánon kívüli Street Fighter licenszjogokat, egyelőre bizonytalan, hogy az új Fatal Fury eljut-e Európába.

ELMEBETEGEK

Ki hinné, hogy a *Bust-A-Move* alkotója, Taito verekedős játékot készít? Cége most adta ki a Psychic Force 2-t, amely gyilkos mutánsokról szól. Hat vadonatúj szereplővel találkozhatunk, mint például a szépséges Sonja és a nagytestű Brad Kirsten. A villódzó robbanások és a neonfényes hátterek mellett a *Psychic Force 2* egyik legnagyobb erőssége a sokfajta játékmód. A hagyományos arcade, story és gyakorlás lehetőségeket kiegészítették a túlélési és a csoportos összecsapás opciókkal, valamint a harcokat rögzíteni és visszajátszani képes albummal, s beleépítettek egy képességnövelő programot, amelyben gyakorlással javítani lehet egy harcos értékeit. A PocketStation segítségével mini-játékokat és mini-kártyákat lehet cserélni. Talán ez lesz az új *Toshinden*? Nem hisszük.









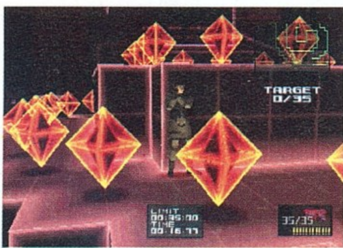
Psychic Force 2: Mutánsokra vágysz? Verekedésre vágysz? Akkor jó helyen jársz.

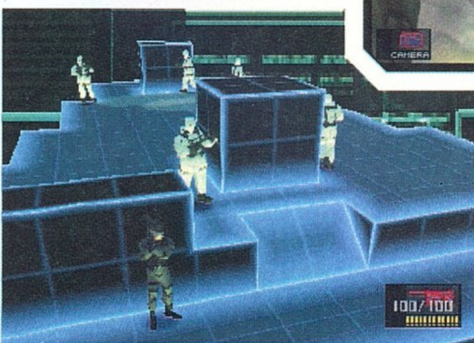
Lapzárta után érkezett

VOYEUR GEAR

Tokióból érkeztek a legfrissebb hírek a *Metal Gear Solid* Integral-ról (a játék hivatalos európai neve *VR Missions*). A Konami engedve a japán játékosok kérésének, a játék special edition változatába ajándék filmrészleteket épített be Naomi-ról és Mei-Ling-ről. Mivel az eredeti *Metal Gear*-ben megígérte, hogy Snake nyomdokaiba lép ezért, Naomi most egy 3D színpadon lesz látható, ahol a játékosok különböző nézőpontokból fényképeket készíthetnek róla. A kérdés már csak az, hogy ez alkalommal milyen pózokat mutat be a csodás Naomi.













Metal Gear Integral: Mivel a játék garantáltan még karácsony előtt megjelenik, ezért előre készülj fel a hosszú téli éjszakákra.

電撃 PlayStation DENGEKI LISTÁK *

MÁRCIUS 22 ÉS ÁPRILIS 4 KÖZÖTT.

TOP 10 – ELADÁSOK

1. **Saga Frontier 2** (Square)
2. **Um Jammer Lammy** (SCEI)
3. **King Of Fighters '98** (SNK)
4. **To Heart** (Aqua Plus)
5. **Chokobo Racing (Square)**
6. **Sound Novel Evolution 1** (Chun Soft)
7. **Densha De Go! 2** (Taito)
8. **Gallop Racer 3** (Tecmo)
9. **Ko Sodate Quiz Motto My Angel** (Namco)
10. **Final Fantasy Collection** (Square)

TOP 5 – LEGJOBBAN VÁRJUK

1. **Dragon Quest VII** (Enix)
2. **Legend Of Mana** (Square)
3. **Ark The Lad** (SCEI)
4. **Persona 2** (Atlus)
5. **Tokyo Majin** (Asmik AE)

TOP 5 – OLVASÓK KEDVENCEI

1. **Final Fantasy VIII** (Square)
2. **Final Fantasy VII** (Square)
3. **Denso Suikoden II** (Konami)
4. **Tales Of Phantasia** (Namco)
5. **Persona** (Atlus)

***A listát a Dengeki PlayStation, Japán legnagyobb számban eladott PlayStation magazinja szolgáltatta.**

NAGYOT AKART A SZARKA

FAKASZD KI A JÁTÉK ÓTVARÁT ÉS LÁM, ITT EGY KISKANÁLNYI SZEREPLŐ-GENNY.

Szereplő: Mr. Dominó
Más néven: Mr. Rectangle/Oblong
A lényeg: Meglehetősen őrült, japán dominó verseny-puzzle játék különös sztárral. Ha dominókat teszel le a pálya mellett, olyan feladatokat kapsz, amelyek megoldásával tovább léphetsz a következő szintre. Szokatlan ötlet, amely nemrég látta meg a napvilágot Nagy-Britanniában.
Megjelenés: fehér, férfi, 24 derékszöggel és hat lapos oldallal. Nos, meglehetősen hasonlít a dominóra.
Ismertetőjelek: Kilenc fekete pont található rajta, nincs szeme és szája, és kissé kótyagos a járásmódja. Ne tévesszük össze Ms. Dominóval, élete párjával, akinek a hajában takaros piros fodor látható. Mint *Ms. Pac-Man* – látjátok?
Jellemző helyzet: Mivel nem tud megállni a lábán, és nem tudja kontrollálni kilengéseinek sebességét sem, Dominó-szán összevissza rohangál egy Micro-Machines szerű pályán – minden indíték nélkül.
Mi is itt a baj?
A legszembetűnőbb hiba a játékban maga a megfejthetetlen alapötlet. Folyamatosan felmerül a kérdés: miért?
Most épp mit csinál? Szokatlan formáját és szerencsétlen pettyezését megpróbálja elfogadtatni a világgal, és végül letelepszik az új-guineai bennszülött törzsek között, ahol viselkedését a hatalmas termékenység jelképének tekintik.



MENEKÜLJ MEG A MAJMOKTÓL

A FOX INTERACTIVE MAGA ELLEN FORDÍTJA A HOMO GÉMEREKET



Ki tudná elfelejteni Charlton Heston mellszőrtépős műsorszámát az összedőlt Szabadságszobor előtt? Azóta sem érezte ilyen jól magát a nagy Char, mióta leverte kocsis-riválisait a *Ben Hurban*. Magányos emberi Ulyssesként most te is beszállhatsz egy hasonló buliba a Fox Interactive *Planet Of The Apes* (Majmok Bolygója) játékának segítségével.

Miután kilőttek ezerévnyi távolságra a jövőbe, az E3 kiállításon is beharangozott 3D akció-kalandjáték lényegében akkor kezdődik, amikor kényszerleszállást hajtasz végre egy mutáns majmok lakta furcsa világban. Vajon a Földre szálltál le? A válaszok folyamatosan gyűlnek, ahogy felfedezed és teljesíted a játék 15 hatalmas szintjét, amelyet 70 alszintre bontottak. Fegyveres gorilla-gerillákkal, aljávaló cerkófmajmokkal és mandrill merénylőkkel küzdesz meg, valamint szembekerülsz degenerált patkányokkal, denevérekkel és hiénákkal is. Három akció-módban, a lopakodó (stealth), normál és atlétikus (athletic) játékmódban veheted fel a harcot, amelyben néha szőrmentén kell kúsznod, máskor pedig kézitusa, puskás lövöldözés, vagy épp lézer és egyéb hipermodern fegyverek fémjelezte ütközetek várnak rád. A Fox mindent beleadott a moziszerű hatásba; a játék 1000-féle karakter-animációja és 2000-féle hanghatása mellett a dinamikus kamera a *Resi Evil*re, a *Silent Hill*re és a *Tomb Raider*re emlékeztető, valaki-lapul-a-sötétben típusú feszült pillanatokat is elhozza a szobádba. Az USA-ban jövő tavasszal jön ki, úgyhogy az ottani majmok 2000 nyaráig fintoroghatnak ránk.





A *Die Hard Trilogy 2* ehhez képest nem is durva...

A Fox a *Die Hard Trilogy 2*-nek, a kétmilliós eladással platinalemezes alapmű folytatásának kódját is szabadjára engedte. Az új cselekmény lényege az, hogy John McClane belebotlik egy hitvány terroristacsoportba, amely le akarja rombolni egész Las Vegast. Miután cipő és zokni nélkül táncol a játékmasinákból származó nyereményén, választania kell a story (3D kalandok, first-person lövöldözés és autózás) és az arcade játékstílus (melyben magad választhatod ki a műfajt) között. A játék ősszel jelenik meg az USA-ban, a hip-hip hurrával nekünk karácsonyig kell várnunk.







Úgy beszélnek, mint az emberek, úgy is járnak, mint az emberek, de fejükön ott a hajerdő és valószínűleg a testük sem különb. Ők a majmok. Te meg nem. Ezért kerüld el őket, vagy öld le mindet és sirasd meg őket a tengerparton.

AZ EZREDFORDULÓ SLÁGEREI

EXKLUZÍV HÍREK KÉT ÚJ *ISS* JÁTÉKRÓL ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS



Bár a Konami-tól nem várható új játék Európában (a *Vandal Hearts II, Suikoden II* és a *Soul of the Samurai*-on túl), zárt ajtók mögött a *Metal Gear* kiadója és a *PSM* azért elbeszélgetett két vadonatúj *ISS* játékról és a már ismert Track&Field új verziójáról. Mint legutóbbi számunkban arról beszámoltunk, a Konami tervezi a *Metal Gear Solid: Integral* (Európában *VR Mission* néven fut) angliai megjelentetését, bár az, hogy önállóan vagy egy csomag részeként, még bizonytalan.

Még nagyobb hír az, hogy a cég két *ISS* játékot tervez. Az *ISS Pro Evolution* a fantasztikus *ISS Pro '98* továbbfejlesztése, melyet az eredeti ISS brigád ütött össze (a megszokott csapat- és játékosnév-változtatásokkal), ez szeptember-októberre várható. Az *ISS Pro Millennium* viszont egy teljesen új produkció, amit a játék Nintendo 64-változatáért felelős csapat készített el - a Konami komoly grafikai és játékbeli változtatásokat ígér. Következő számunkban mindkét játékról írunk, az *ISS Pro Evolution*-ből pedig képeket is közlünk.

A focis játékok után az International *Track&Field 2000*-rel az atlétika is visszakerül a billentyűzetre. A csalódást keltő *Nagano Winter Olympics* után a Konami azt ígéri, hogy az eredeti *Track&Fields* elkészítőinek segítségével visszatér az alapokhoz. Exkluzív titkos találkánkon megbizonyosodhattunk afelől, hogy a *Track&Fields 2000* grafikája hihetetlenül profi, a játék pedig PocketStation-kompatibilis. Ha inkább a technikai sportok dobogtatják meg a szívedet, örömmel fogod hallani, hogy a nagy K keményen dolgozik egy rally-játékon is, melynek címe várhatóan *Konami Rally* lesz. Ügyesen egyensúlyozva a Konami hagyományos arcade-stílusa és a rally-játékok között a játékban egyedi beállítású autók, komoly károk és sérülések, és vezetői képességedet alaposan próbára tevő hegyek-völgyek adják a zamatot.





A KONAMI hírei két új *ISS* játékról és egy rallyról



Platinum CD-K

A PLATINA BOX EBBEN A HÓNAPBAN EGY OLYAN GARÁZS, AMELY AZ AUTÓVERSENYZŐK MINDEN IGÉNYÉT KIELÉGÍTI. ÉS HOGY HOGYAN PASSZOL IDE AZ *FFVII*? SEHOGY.

GRAN TURISMO

Na, akkor beszéljünk a pénzügyekről, bébi. Ebben a hónapban a boltok polcaira kerül csicsás csomagolásban a Cardigans lemez címét ihlető játék, állítólag nem is túl drágán. Figyelembe véve népszerűségét, csak azt tudjuk javasolni, hogy ha még nincs meg, irány a bolt! Garantált az izgalom, a visszajátszások csúcsminőségűek, a garázsok pedig elég nagyvonalúak ahhoz, hogy odabent ki-ki összebarkácsolhassa a saját járgányát. Nagy viták folynak a felől, hogy a *Ridge Racer Type 4* jobb játék-e, de mivel egyértelműen drágább, a GT valószínűleg jobban megéri.

Összegzés: Pörgés ezerrel!
PSM értékelés: 10/10

FINAL FANTASY VII

Az RPG királya kicsit visszavett az áraiból, és piacra dobott egy olcsóbb játékot. Több mint száz óra akció, abszolút életszerű cselekmény, remek mozik, izgalmas küzdelmek - nem csoda, hogy a japánok imádják. Ahogy mindenki más is. Gondoljatok csak bele, 100 játékóra, ami a valóságban is legalább 60-70. Mindez persze elsősorban azért, mert az ember mindig a leglehetetlenebb helyeken hal meg, és egész részeket kell újrajátszani. Így, ha a végére akarsz jutni, egy hónapig minden estédet ezzel kell töltened, de a rendezett társadalmi életet élők nyugodtan rászámolhatnak még három hónapot. A *PSM*-nek is ráment egy hétvégéje. Két napig nem aludtunk, de megcsináltuk! Ez egy ilyen meló...

Összegzés: egyszerűen varázslatos
PSM értékelés: 10/10

COLIN MCRAE RALLY

Hohó, most megduplázzuk a pénzeket! Nem csak a *GT* jelenik meg, hanem legnagyobb vetélytársa, a mocsokba-sárba gázoló *Colin McRae Rally* is! Ha van két játék, amely a végsőkig mindent kihozott a Play Station-ből, hát ez a kettő az! Olyan ez, mint a Beatles meg a Stones: az ember vagy *GT*, vagy *McRae* rajongó.

A *McRae* volt az első rally-játék, amelynél megérezhettük, hogy milyen is 100-zal befordulni egy 90 fokos kanyarba. Mindegy, milyen a talaj (elég sokféle volt), csúcsgrafika, dübörgő motorok és Nicky Grist odavakkantott instrukciói tették olyan életközelivé az egész játékot, amilyenné csak lehetett. Állat volt! Nagyon-nagyon állat! Sőt, tudjátok mit? Még most is az.

Összegzés: Törjétek föl, és start!
PSM összegzés: 9/10

Dan Mayers







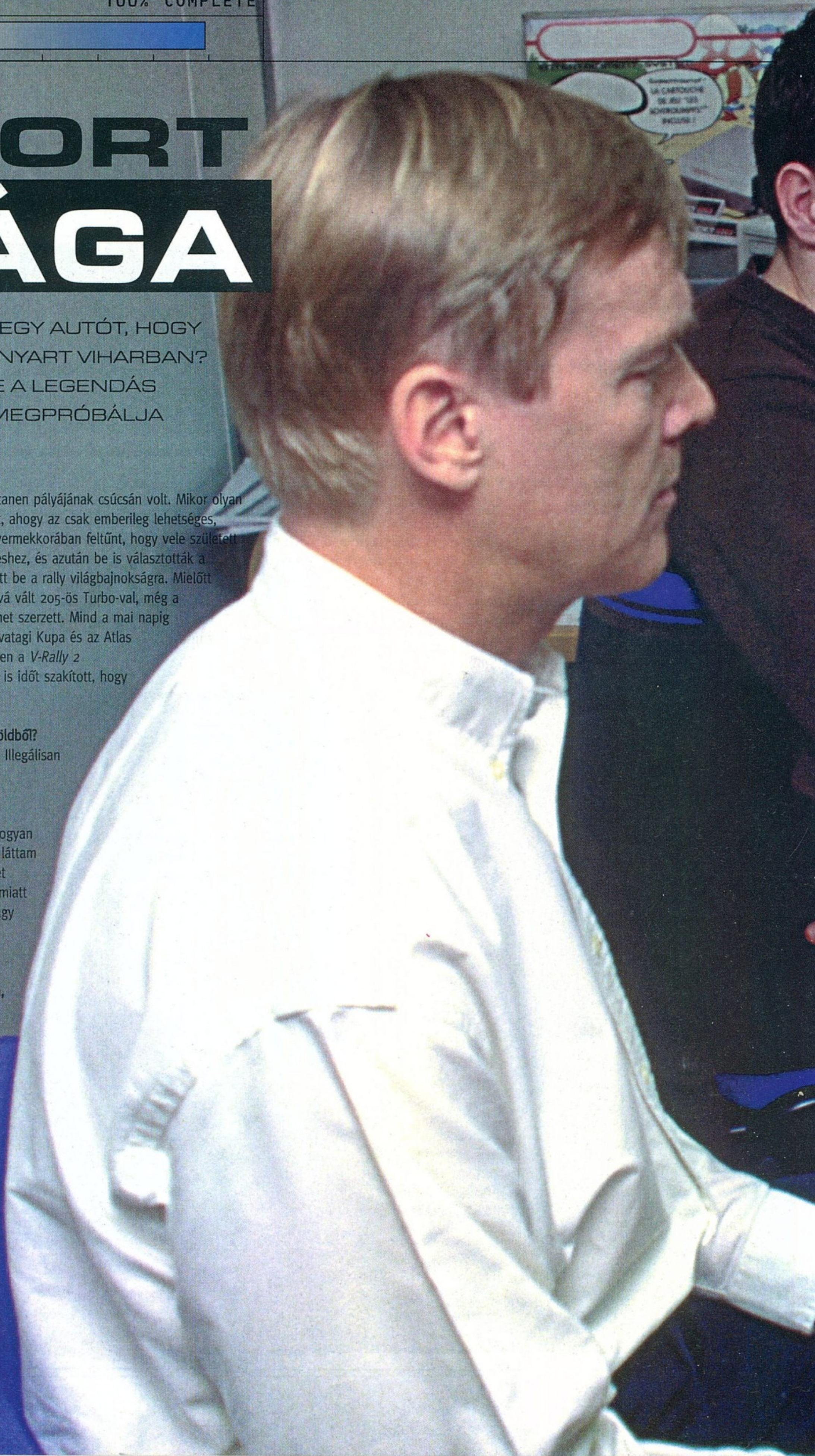




***Gran Turismo* (1), *Final Fantasy VII* (2), *Colin McRae Rally* (3).**

A SPORT VILÁGA

MIT JELENT ÚGY VEZETNI EGY AUTÓT, HOGY BEVEGYEN EGY HEGYI KANYART VIHARBAN? A PSM NYOMON KÖVETTE A LEGENDÁS RALLY VERSENYZŐT, AKI MEGPRÓBÁLJA ELMAGYARÁZNI ...



A 70-es, 80-as évek idején, a finn Ari Vatanen pályájának csúcsán volt. Mikor olyan gyorsan szelte át a sáros erdei pályákat, ahogy az csak emberileg lehetséges, nem akadt senki hozzá hasonló. Már gyermekkorában feltűnt, hogy vele született tehetsége van a gyors és pontos vezetéshez, és azután be is választották a Ford csapatába. Egy öreg RS1800 Escort-tal nevezett be a rally világbajnokságra. Mielőtt a Peugeot-hoz szerződött a majdhogynem legendává vált 205-ös Turbo-val, még a 80-as évek elején a Ford színeiben világbajnoki címet szerzett. Mind a mai napig olyan versenyeken indul, mint a különleges UAE Sivatagi Kupa és az Atlas Rally, így az Infogrames rávette arra is, hogy segítsen a *V-Rally 2* fejlesztésében. Az idei Korzikai Rally alatt még arra is időt szakított, hogy kifecsegje a kézifékes forduló titkait.

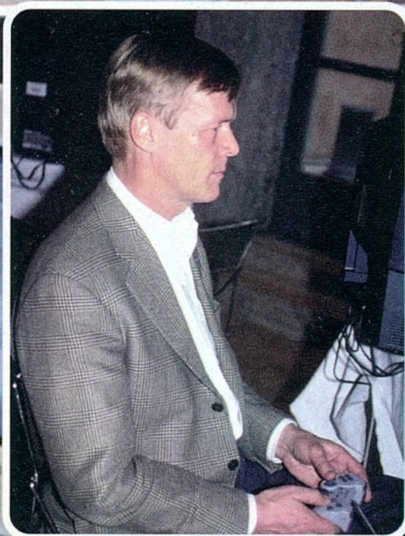
Mióta vezet? Talán, amikor még ki sem látszott a földből?
Már 25 éve vagyok hivatásszerűen a volán mögött. Illegálisan 35 éve!

Hogyan kezdte?
Mint a legtöbb dolog, hobbiként indult. Az, hogy hogyan vált szenvedélyemmé, az egy másik kérdés, hiszen láttam apámat meghalni egy autóbalesetben, no meg Kelet Finnországból származom. De van néhány ok, ami miatt mindig is rajongtam a rally-ért. A véremben van, vagy mi!?

Bizonyára jó néhányszor karambolozott, mire megtanulta, hogyan lehet bevenni a kanyart sárban, padlógázzal.
Igen, de nem foglalkoztam vele különösebben, a veszély nem igazán zavar. Az élet kockázatos, és mi mindnyájan halandók vagyunk. Talán az én szakmámban ez még nyilvánvalóbb, de bármit diktál is a szíved, vagy az a bizonyos belső hang, meg kell tenni. Őszintén kell élni, másküönben nem tudsz a tükörbe nézni.

Milyen érzés megnyerni egy versenyt?
Nagyszerű, és elmondhatom, hogy nagyon felspannolja az embert. Megtörténhet, hogy amikor már 6 perce vezeted a mezőnyt, és haladnál a célegyenes felé, egy hülyeség miatt kicsúszol a pályáról. Túlélni egy megsemmisítő vereséget még nagyobb kihívás. Hát igen, nagyon jó dolog sokszor nyerni, hiszen az a munkád elismerését jelenti, mert valamiben jeleskedsz. De hosszabb távon, veszíteni sokkal fontosabb.

Cikk: Dan Mayers







Okozott nehézséget a hivatalos jogosítvány megszerzése?
Megszerezni a jogsit nem volt nehéz. A tizennyolcadik születésnapomon kaptam meg. De visszaszerezni annyi gyorshajtás miatti büntetés után sokkal nehezebb volt...

Tényleg? Mennyi szabálysértést követett el?
Ááá, csak vicceltem. Még soha nem vették el a jogosítványom. Hinné, hogy egy nagyon higgadt, és szerű vezető vagyok, megfontolok mindent, mielőtt cselekszem? Pillanatnyilag, ami azt illeti, egy Citroen dízel furgonnal járok.

Mennyire bízik a másodpilótában? Közeli, szinte telepatikus barátságban vannak egymással?
Profiknak kell lenniük, és jóban kell lennem velük, ami néha nem túl könnyű. Nem telepátia, hanem inkább bizalom kérdése, ami az idők folyamán épül ki.

Volt néhány elég csúnya karambolja hosszú karrierje során. Gondolt-e már arra, hogy szedi a cókmókját és vége?
Egy karambol után nincs értelme visszagondolni rá. Tanul az ember egy értékes leckét, de aztán előre kell tekinteni.

Ez alighanem igen drága mulatság. Mi a legjobb módja elkezdeni?
Nos, ha pénzt akarsz spórolni, akkor tartsd távol magad az autóversenyzéstől! De akkor mi értelme van, ha nem követed életed álmát?

Technikailag hogyan változtak az autók?
Igaz, hogy a technika hatalmas lépésekben haladt előre az utóbbi tíz évben, de a gépkocsivezető mindig hozzá tud szokni az új helyzetekhez. Elképesztő, hogy a mérnökök mire képesek manapság. Képesek összehozni ezeket a fantasztikus elektronikus működtetésű rendszereket és elektronikus érzékelőket, meg minden ilyesmit. De annak ellenére, hogy a világ legjobb konstruktőrei, vízálló autókat még mindig nem tudnak építeni.

Mi volt a legjobb autó, amit valaha vezetett?
Az első Escort, amit a 70-es évek közepén hoztam Angliába, egy nagyszerű autó volt. Olyan élesen vettem be a kanyarokat, hogy több legyet elcsaptam az oldalsó ablakokkal, mint a szélvédővel.

Mi a véleménye a *V-Rally 2*-ről?
Még nem játszottam vele annyit, amennyit kellett volna. A legszerényebb hozzájárulásomat adtam a dolgokhoz, és tanulságos új tapasztalat volt számomra, mert mielőtt még az Infogrames-szel felvettem volna a kapcsolatot, nem értékeltem nagyra ezeknek a játékoknak a jelentőségét.

Tehát nem játszik túl gyakran PlayStation játékokkal?
Nem mondhatnám, hogy leülök, és órákig játszom. De nagyra becsülöm, hogy mennyi munka fekszik bennük, mennyire profi a kivitelezésük és mennyire nehéz jó játékot készíteni.

Végül, mit gondol, mitől jó egy autóversenyző?
Nos, talán igazán gyűlölni kell a féket! 

THEME PARK WORLD

A *Theme Park*, a PlayStation vezető üzleti szimulációs játéka ismét visszatér és újításokat ígér – lehetőséget biztosítva, hogy a Nagy Yarmouth Szabadidő Strand-ot (Great Yarmouth Pleasure Beach) a valódi Alton Towers-szé alakíthassuk át. Dan Mayers szerint, jobb, ha megkapaszkodsz...

Egy kritikus a következőket mondta a *Theme Park* üzleti szimulációs játékról: „számítógépes játék, amelyben körhintákat építesz, gyeptéglákat telepítesz, és hamburgeres standokat töltesz meg”. Nem éppen a legékesszólóbb kritika, azonban van benne némi igazság. Számos új körhinta lett a játékban, a hamburgeres standok száma gyarapodott, és a gyeptéglák száma is egyre növekszik. Ennek a könnyed szórakozásnak a másik oldala pedig az, hogy játékosan ismerkedhetsz meg a közgazdaságtan alapfogalmaival – a kereslettel, a kínálattal és hogy hogyan tehetsz szert egy szép kis összegre kevéske befektetéssel. Bárki, aki leül és néhány hónapot a *Theme Park*-ra szán az életéből, könnyen saját vállalkozásba tud kezdeni és szép kis summával lesz gazdagabb. A probléma csak az, hogy ahhoz, hogy mindez sikerüljön, testes kézikönyvet kell végigrágnod, és még ha bele is jössz a játékba, egy kicsit olyan az egész mintha éppen az ötös közgáz dolgozatodon dolgoznál.

Négyévi munka után, és átdolgozva a *Theme Park*-ot a Theme Hospital ötlete alapján, a Bullfrog kész feltárni a PlayStation legrejtettebb lehetőségeit a Theme Park World játékban. A *PSM* a játék készítőjével, Simon Harris-szel beszélgetett egy félig olvadt, lucskos kölyökkutya társaságában... ▶


Desert Storm
Desert Storm
Desert Storm
Desert Storm







[1 - 3] Úgy tűnik, a Theme ötletet egy új formában hozták létre. [4] Nyilván aggódsz a hullámvasutad méretét illetően...



Miről szól a *Theme Park World*?

A *Theme Park World*-ben lehetőség nyílik arra, hogy megvalósítsd álmaid vidámparkját, és utána belépve kapuin magad is kipróbáld. Miután megérezted a játék hevét, már tudsz koncentrálni a park vezetésére is, és arra, hogy teljesítsd a nyolc szintet, azaz négy különálló helyen vidámparkot hozz létre, a vendégek és az alkalmazottak igényeit és kihívásait kielégítve, és ezzel elnyerve az összes Arany Belépőt.

Milyen előnyök vannak ebben az új verzióban az eredeti PlayStation változathoz képest?

Masszív, masszív előnyök. OK, kezdjük először az interface-szel. Az eredeti *Theme Park* csak lemásolta a PC verziót az egér, kurzor és billentyű használatával együtt, míg a *Theme Park World* nélkülözi a PC rendszer „átültetését" és inkább azt veszi figyelembe, hogy a játékosoknak mire van szükségük a játékon belül. Ezek alapján olyan játékot készítettünk, ami szerintem a legintuitívebb a maga nemében.
A legnagyobb előny a játék vizuális minőségében rejlik. A Theme Park szereplő-alapú rendszer, izometrikus nézettel. Ezzel szemben a Theme Park World egy 3D-s játék beépített kamerával, amely 360º-kal tud elfordulni. Át lehet kapcsolni first-person módra is, amiben egy camcorderen keresztül látod a parkot, körbe tudsz sétálni, és te is kipróbálhatod a körhintákat. A játék hi-res módban fut a PlayStation-ön, ami lehetővé teszi, hogy a szövegekbe és a részletekbe is belekukkanthass.
Magát a játékot illetően elég nehéz feladatunk volt. Az eredeti Theme Park egy játékos módon megalkotott, bonyolult menedzsment szimulátor volt. Nem akartunk veszteni ennek a tartalmából, ugyanakkor könnyebbé és játékosabbá akartuk tenni. Kivágtunk belőle néhány részletet, mint pl. a tőzsdét és azt, hogy magadnak kell megrendelned az árukat a standokba. Úgy éreztük, hogy ezek a mozzanatok túl bonyolultak voltak, és elvonták a figyelmet a vidámpark építéséről.

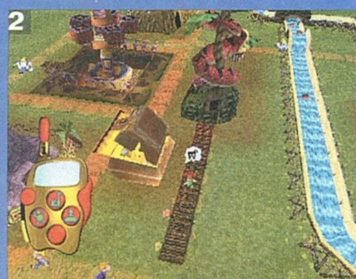
Meséljen az irányító-rendszerről! Hogyan fog működni a játék a D-pad-dal/analóg paddal/egérrel?

Lapátra tettük a kurzor-rendszer ötletét, és azt vettük figyelembe, hogy a játékos mit akar csinálni, amikor játszik. A rendszer egy központ körül épül fel, amit gizmó-nak neveztünk el. Ez úgy néz ki, mint egy mobil telefon, és amikor játszol, mindig a képernyő sarkában találod meg. A gizmónak négy gombja van, amelyek ugyanolyan alakúak, mint a PlayStation vezérlőpultján lévők, így bármelyik billentyűt nyomod is meg, az annak megfelelő gomb mutatni fogja a képernyőn, hogy mit csinálsz. Ezek a gombok kontextus követőek, így attól függően változnak, hogy mi történik, vagy előzőleg mit csináltál. Például, ha úgy döntesz, hogy akarsz venni egy új játékszert, megnyomod a gombot, amelyik megnyitja a vásárlás képernyőt. Ez egy listát fog mutatni azokról a játékokról, amiket meg lehet vásárolni. Ezután a gizmó gombjain a következő ikonok fognak megjelenni: Vásárlok (Accept – Elfogadás), amivel a kijelölt játékot meg tudod venni, és Nem vásárlok (Cancel – Visszavonás), amivel vissza tudsz térni a játékhoz. Emellett van egy tanácsadó is, aki mindig tájékoztat arról, hogy éppen mi történik a játékban, másfelől pedig segítséget nyújt, ha valahol elakadsz, hogy ne kelljen mindig fellapoznod a kézikönyvet. A D-pad-dal és az analóg paddal végig tudsz futni a parkon, vagy az információs képernyőn jelölhetsz ki dolgokat.

A menedzsment játékok felvehetik-e a versenyt az autóversenyző vagy a beat 'em up típusú játékok izgalmaival?

Azt gondolom, hogy ez az egy igen. A Theme Park World két szinten működik. Az első szinten építesz néhány körhintát, és utána first-person módba kapcsolva, élvezheted az általuk nyújtotta



[1 - 2] Próbáld ki az új éneklő-táncoló vezérlőrendszert. Használd a legújabb gyomor-kímélő körhintád üzemeltetésénél.



(1 - 3) A játékok alkotásának lehetősége szinte végtelen, és halál egyszerű beilleszteni őket. (4) Mindenki kedvence a vizes és vad (wet 'n' wild) játék.

izgalmakat (miután vettél egy camcordert). Bármit kipróbálhatsz: ugrálhatsz a dinoszaurusz alakú ugrálóvárban és felülhetsz a hullámvasútra. Csak átváltasz a first-person módra, és percekig élvezheted a körhintákat a játékon kívül, ami általában az ilyen típusú programokból hiányzik. A második szint a menedzsment játék. Ez a rész az, ahol ki kell találnod, hogy milyen legyen a park, be kell osztanod a pénzed és keményen dolgoznod, hogy sikeres legyél. Mivel nyolc különböző park van, és mindegyik más-más körhintákkal és kihívásokkal van felszerelve, sok mindent kell kitapasztalnod.
Másfelől a versenyautós és a beat 'em up játékok elsősorban a fiúknak készültek. Az eredeti *Theme Park*-ot sok lány vásárolta meg, akiknek lehet, hogy nincs saját PlayStation-jük, de a barátjuknak van, és így gyakran játszanak vele. Ez nem nyújt olyan adrenalin-rohamot, mint mondjuk a Tekken, vagy a GranTurismo, ehelyett inkább a kreativitásodra épít.

Van valami teljesen új a játékban?

Ha összehasonlítjuk a *Theme Park*-kal, szinte minden új a játékban, de ha a PlayStation játékok közötti egyedülálló programokat keressük, akkor sem kell messzire mennünk. Már a korai tesztelések során is olyan emberekkel dolgoztunk, akik teljesen különböző szemszögből közelítik meg a játékot. Néhányan a szervezési készségüket gyakorolják a játékban, előre megtervezve, hogy hogyan használják fel a pénzüket. Mások bohóak és szabadok, építenek pár körhintát, aztán élvezik azokat és nem törődnek túl sokat a park irányításával. Ez egyben egy kis személyiség-teszt is...

Mi az, ami mindig visszacsalogatja az embereket egy újabb játékra?

Az új dolgok ígérete és kivitelezése. Amikor elkezded a játékot, egy park áll előtted nyitva, de azonnal látsz két hidat is, amelyek más szigetekre vezetnek. A játék közben Arany Belépőket kapsz jutalmul minden olyan dologért, mint pl. 1000 vendég látogatott el a parkodba, vagy ügyelsz a tisztaságra, és kiépítesz egy takarító rendszert. Ezeket az Arany Belépőket később fel tudod használni a camcorder megvásárlásához, vagy különleges eseményeket, pl. parádét tudsz szervezni, meg tudod nyitni a hidakat, és ezzel új parkokat hozhatsz létre új helyeken, újabb játékkészlettel. Sok ideig tart, mire mind a nyolc helyszínt elkészíted, minden eszközt megvásárolsz, különleges eseményeket szervezel, és az összes kiegészítő játékot is ki tudod próbálni. Mint az eredeti *Theme Park*-nál is, mindig úgy fogod érezni, hogy a hullámvasutat, vagy a mozgó fát egy kicsit még izgalmasabbá tudnád tenni, és ezzel együtt a parkod is mintha egy kicsit jobb lenne.

Valami vicces kiegészítő játék?

Lesz néhány kiegészítő játék, ami fontos részét képezi az előmenetelnek a játék során, de most nem akarok több részletet elárulni. Természetesen gondolunk a PocketStation-re is...

Titkok, amiket még senki sem tud?

Hmmm... OK, az egyik kiegészítő vagy jutalomjáték az, hogy go-kartozhatsz.





A stáb egy része szívesen költekezik szabadon a park határai között. Különös, mindegyikük nyugtalannak tűnik...



Név:
Simon Harris

Cég:
Bullfrog

Beosztás:
Producer

Munka leírás:
Igazán senki sem tudja, hogy mit is csinál a producer... Kicsit komolyabban: a *Theme Park* fejlesztésért én vagyok a felelős a Bullfrog-nál. Mivel a *Theme Park World* eredetileg PC-s játék volt, így ez sok tervezői munkát igényel, és fontos a játék külső és belső reklámozása is. Megosztom a munkámat Andy Nuttall-lal, aki segédtervező. Andy a napi kommunikációt irányítja a csoportok között, és a kereskedelmi dolgokért felelős, mint pl. a program piacra dobása, lokalizálása és a Web oldalunk szerkesztése.

Korábbi játékok:
Korábbi játékaim közé tartoznak a *Megarace*, a *Dragon Lore* és a *Commander Blood* PC-s játékok, a *Supersonic Racers* a PlayStation-ön – és van még pár oktató program, amik Teddy néven ismertek...

Mely játékok hatottak a *Theme Park World*-re
Főleg az eredeti játékok, a Theme Park és a Theme Hospital. Európában alig van a piacon hasonló jellegű játék a PlayStation-höz. Japánban azonban megtalálható ez a stílus. Gondoljunk csak a *Convenience Store Simulator 2* és a *Let's Make a School* című játékokra.

Kedvenc játéka
A kedvenc PlayStation játékom a *Final Fantasy Tactics*. Hónapokig játszottam vele. Square-nek piacra kellene dobni Angliában is.

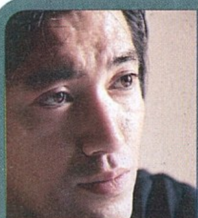
DINO CRISIS

Ragadozó őshüllők egy trópusi szigeten. Már megint.



[1 – 2] Fuss! [3 – 4] Jó, ha megoldod a fejtörőket, csak mindig tartsd szemmel, mi történik mögötted. [5] A kis Regina felveszi a kesztyűket [6 – 7] Teljesen felszerelkezett... ami rendjén is van.

NÉVJEGY



Shinji Mikami

- **Munkaköre:** Producer
- **Pályafutása:** 1990-ben, 24 évesen kerültem a Capcom-hoz. Hat évig tervezőként dolgoztam, aztán producerré léptettek elő. Első munkám az Aladdin volt, majd a Resident Evil sorozat producere lettem.
- **Hatások:** A *Dino Crisis* megalkotásakor a *Jurassic Park* című film és a *Resident Evil* típusú kalandjátékok befolyásoltak.
- **Kedvenc játéka:** Talán a *Metal Gear Solid*

Mikami fotó: Hiroki Izumi

Típus: 3D kaland
Kiadó: Capcom
Fejlesztő: In house
Megjelenés: 1999 tél

Az általában szűkszavú játékguru, Shinji Mikami kikotyogta a legújabb fejlesztését: Michael Crichton műve nyomán különböző dinoszaurusz törzsek népesítenek be egy trópusi szigetet, és egyszer csak...

100 szóban – miről szól a Dino Crisis?
Regina, a hősnőnk, egy speciális kommandó tagja, amelynek az a küldetése, hogy foglyul ejtse a zseniális tudóst, Kirk professzort az Ibis sziget titkos laboratóriumából. Kirk a tiszta energia törvényén dolgozik, ami egy forradalmian új energiaforrás alapja lehetne, ám országa megszüntette a kutatás támogatását. A probléma az, hogy Kirk felfedezte: ha szabadon hagyják ezt az energiát, az olyan lényeket teremt újjá, amelyek már évmilliókkal ezelőtt kihaltak a Földön, így Ibis szigetét hamarosan tomboló T-rexek fogják benépesíteni... A te feladatod az, hogy kitaláld, mi történt Kirk-kel és a felfedezéseivel, s közben fejtsd meg, hogy a dinoszauruszok miért népesítették be a szigetet.

Miért egy női alakot választottak főhősnek?
Regina egy különleges felderítő egység tagja. Azt akartuk, hogy a főszereplő imázsa kellőképpen szexis legyen, ami visszatükröződik a gyakran veszélyes küldetésekben is, és ezért a főhőst női alakban formáztuk meg.

A játék kivitelezése óriási. Mennyi időt fordítottak erre a tervezetre és hány ember dolgozik rajta?
A Dino Crisis most már egy két és fél éve tartó tervezet és kb. 35 ember dolgozik rajta.

Mit gondol, aki nem szereti a Resident Evil-t az akar majd játszani a *Dino Crisis*-szel?
Természetesen a játékot nem csak a *Resident Evil* rajongóinak készítjük, hanem mindenkinek





[1] Biztonságos? [2] Regina gyors fogászati kezelést végez.

A FEJLESZTŐKET FAGGATJÁK, A SZAKÉRTŐKET KÉRDEZIK, A TOJÁSFEJŰEKET VALLATJÁK... MAGADBAN MÁR DÖNTÖTTÉL: A JÁTÉKOT HAT HÓNAP MÚLVA MEG FOGOD VENNI.







[1 – 4] Elég rossz, hogy folyamatosan menekülnöd kell ezektől a lényektől. Hál' Istennek nem vagy egyedül.

akit csak egy kicsit is érdekel a 40 dinoszaurusz. Nyilvánvalóan számos ilyen ember létezik. Másrészről ez egy nagyszerű játék, és ki ne akarna egy remek játékkal játszani?

Milyen filmeknek volt nagy hatása a Dino Crisis-re és milyen részeket próbáltak átvenni a filmekből?

A két fő film, aminek nagy hatása volt a játékra, a *Jurassic Park* és az *Elveszett Világ*. Úgy gondoltuk, videojáték formájában szeretnénk visszaadni, ahogy ők kidolgozták a dinoszauruszok részleteit és mozgását.

Hogyan érték el, hogy a dinoszauruszok olyan élethűen néznek ki?

Megpróbáltuk közelről tanulmányozni a a játékban szereplő különböző dinoszaurusz fajták alkatát, így amennyire csak lehet vagy amennyire az őslénytan engedi, élethűen tudtuk őket megjeleníteni. Ahhoz, hogy a grafika a lehető leginkább hiteles legyen, kutatásokat végeztünk az őshüllők bőrének szövetszerkezetével és lehetséges mozgásukkal kapcsolatban. Megfigyeltünk olyan ma élő állatokat, amelyek távoli rokonságban állnak a dinoszauruszokkal vagy hasonlóképpen mozognak, mint például a madarak, a kutyák és a krokodilok.

Miben fognak különbözni a dinoszauruszok egymástól és hány lesz belőlük a játékban?

Természetesen nem akarunk túl sok mindent elárulni, de jelenleg kb. öt különböző fajta dinoszaurusz van. Némelyik igen gyors és veszélyes, mint pl. a raptorok, de vannak igazi óriások is, a legtöbb kárt ezek okozzák.

Honnan vették a dinoszauruszok hangjait?

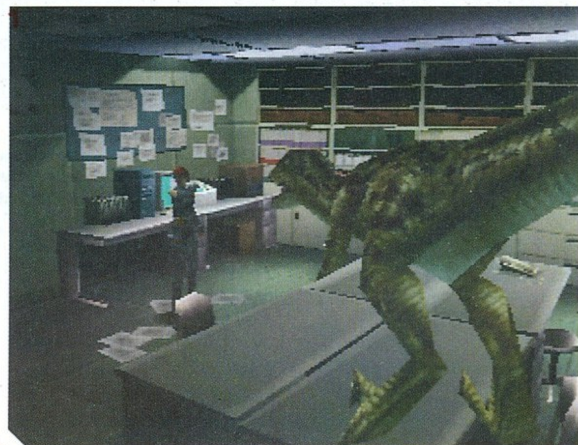
Hangokat gyűjtöttünk, ahonnan csak tudtunk, így olyan mennyiségű hangmintánk van, ami elegendő választékot nyújthat. A legtöbb hang különböző állatoktól származik, részben az eredeti élőhelyükről, részben állatkertekből.

A *Dino Crisis* melyik részére a legbüszkébb?

Azt hiszem, amire a legbüszkébb vagyok és amit a szakma is a leginkább elismer, az a dinoszauruszok animációja. Arra, ahogy a vázlatok alapján megalkottunk egy az alakját, bőrét és mozgását tekintve meggyőzően hiteles teremtményt.

Tervezik-e a játék folytatását és az miben fog különbözni a *Dino Crisis*-től?

Hah! Még meg sem jelent a játék, máris a folytatása érdekli! ▶







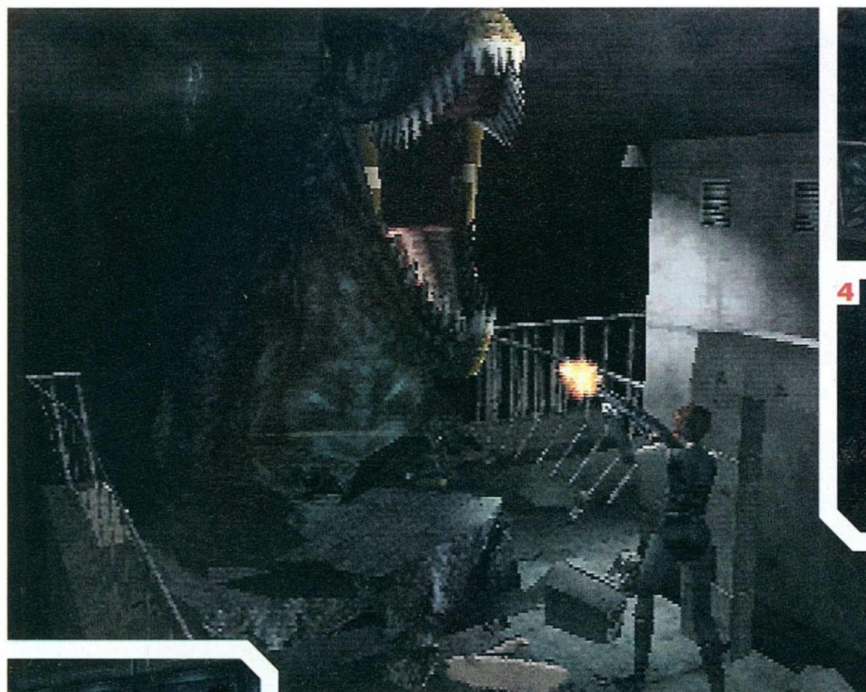






[1 – 3] Tipikus tantermi jelenet, a raptorok féktelenül tombolnak, míg a dühöngés addig nem fajul, hogy elkezdik enni a bútorokat... [4] ...és ok nélkül üvöltenek rád. [5 – 6] Nem ismernek könyörületet.

DINO CRISIS





[1] Lődd le Regina... Gyorsan! [2 - 5] Akármerre fordulsz, mindenhol dinoszauruszok vannak. [6] Talán ő a rejtélyes Dr. Kirk? [7] Oh, ládák... [8] Ez lehet a kulcs, hogy miért szaporodtak el az őslények a szigeten?

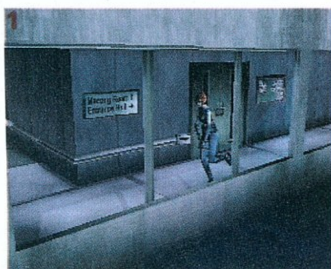
A jelen technikai előnyökkel a folytatás jó ötletnek tűnik. Azonban jelenleg még nincsenek ilyen terveink.

Elérték a PlayStation technikai korlátait a *Dino Crisis*-szel?
Úgy gondoljuk, hogy a *Dino Crisis* valóban rámutatott a PlayStation technikai korlátaira. Eddig kevés más játéknak sikerült ezt elérnie. A kutató és fejlesztő osztályunk azonban azt vallja, hogy a hardware kivitelezés nem jelenthet akadályokat, minden a szoftveren múlik. Minél leleményesebbek vagyunk a hatékony kódok írásában, annál könnyebben megbirkózik vele a hardware, így a korlátok egy kicsit mindig visszább szorulnak.

Ki kellett-e hagyni egyes véres jeleneteket ahhoz, hogy a *Dino Crisis* korhatár-mentességet kapjon?
Hmmm, a játéknak természetesen akkor van értelme, ha minél nagyobb közönséget tud magához vonzani. Ha ki kell vágnunk néhány véres jelenetet azért, hogy korhatár-mentességet kapjunk, akkor megtesszük – meg is tettük. Ez azonban nem csökkentette a játék játszhatóságát vagy a *Dino Crisis* élvezhetőségét.

Mit gondol, az olyan videojátékok, mint a *Dino Crisis* csökkentik-e a távolságot a játékok és a filmek között – mint ahogy azt előre jelezték a PS2 közleményében? Ha igen, akkor ez jó dolog?
Úgy gondolom, hogy a következő generációs gépek megjelenésével, a grafikai kapacitások gyors fejlődésével a kettő mindig közelebb kerül egymáshoz. De a két média jelentősen különbözik egymástól: az egyik passzív, míg a másik interaktív. Ezért nem is akarom őket túl közel hozni egymáshoz.

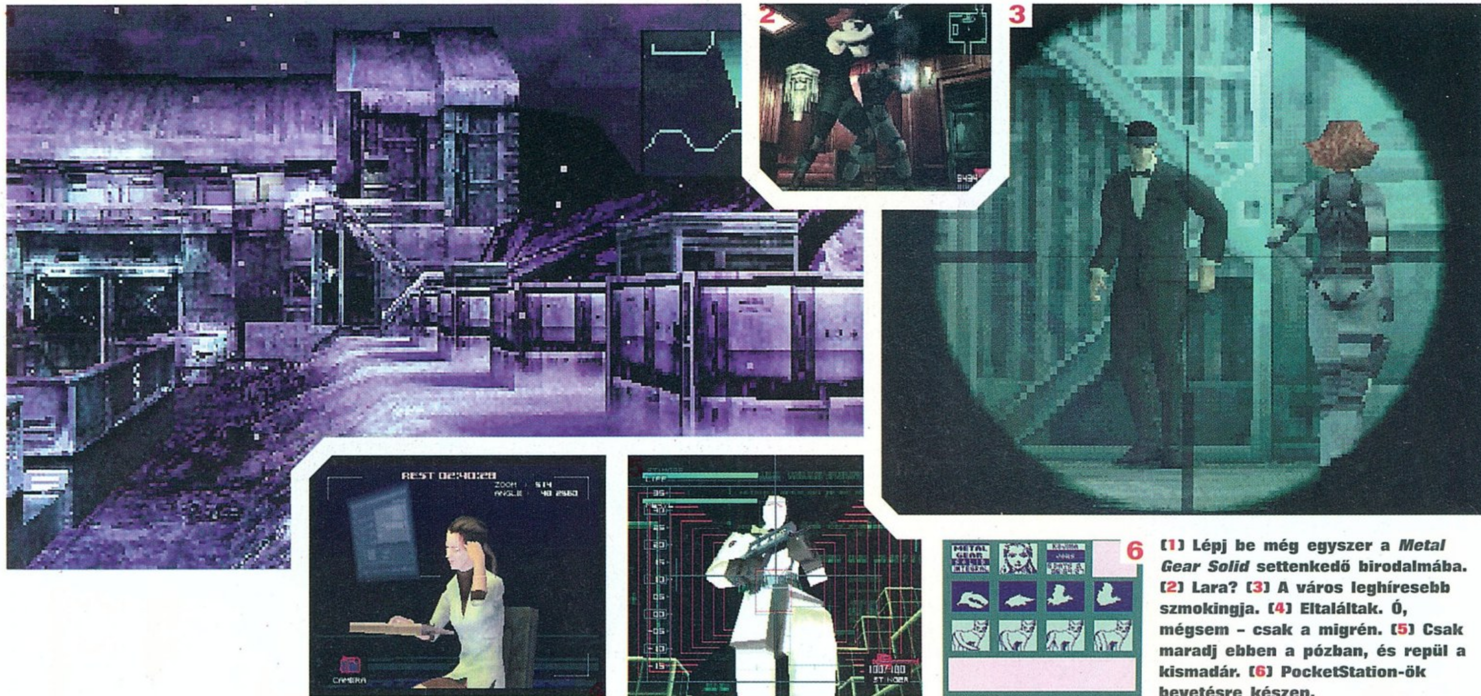
Mikor fog ténylegesen piacra kerülni a *Dino Crisis* és mennyire készült már el?
Japánban 1999. július 1-jén szeretnénk piacra dobni, a világ többi részén pedig még karácsony előtt. Arra, hogy mennyire készült el a játé,k ebben a pillanatban, azt tudom mondani, hogy kb. 90%-a van kész.







[1 - 2] Osonj át amilyen halkan csak tudsz... [3] ...tényleg nem lenne jó felébreszteni ezt a fickót.



[1] Lépj be még egyszer a *Metal Gear Solid* settenkedő birodalmába. [2] Lara? [3] A város leghíresebb szmokingja. [4] Eltaláltak. Ó, mégsem - csak a migrén. [5] Csak maradj ebben a pózban, és repül a kismadár. [6] PocketStation-ök bevetésre készen.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Azt mondják, jóból is megárt a sok. Ebben az esetben ettől nem kell félni

NÉVJEGY



Hideo Kojima

- **Cég:** Konami
- **Munkakör:** A Konami Computer Entertainment Japan-nak, a Konami Co. Ltd. diviziójának alelnöke
- **Munka leírása:** A *Metal Gear Solid*, a *Snatcher*, a *Policenauts* és az eredeti *Metal Gear* játékok kreatív igazgatója és producere. Most a *Beatmania*-n és egy másik játékon dolgozik, amelynek neve egyelőre még titok.
- **Mi befolyásolta a játék elkészítésében:** A hollywoodi akciófilmek nagy hatással voltak a munkára.
- **Kedvenc játék:** *Super Mario Bros* és *Namco's Xevious*.

Típus: Cserkészd be
Kiadó: Konami
Fejlesztő: In-house
Megjelenés: Október

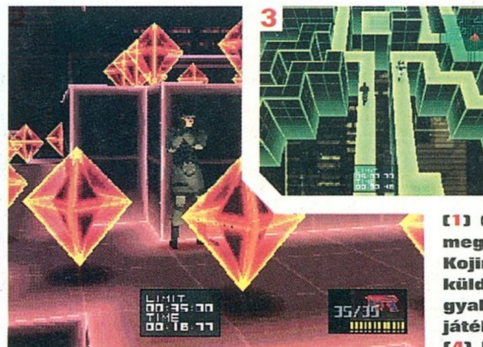
SAJTÓ STOP! A korábbi híresztelésekkel ellentétben a *Metal Gear Solid: Integral* új néven, MGS: *VR Missions* címmel fut majd az európai piacon. Milyen egyéb változások várhatók? Exkluzív interjúnk vendége Hideo Kojima...

Pontosan mi is az *MGS:* VR Missions?
Nos, azért döntöttünk a Metal Gear világ új tagjának kifejlesztése mellett, mert az *MGS* angol változatát ki akartuk dobni a japán piacra. Az *MGS* PAL verziója nagy fejlődésen ment keresztül, például említeném a többfokozatú nehézségi szint beállítást, a Vörös Ninját és Snake-et a szmokingjában. Különösen tetszettek az Államokban felvett hangok, és a japán játékosoknak meg akarjuk adni a lehetőséget, hogy kipróbálhassák ezeket az újdonságokat. A világ többi részén lakó rajongóknak ugyancsak lehetőséget kívánunk biztosítani, hogy átélhessék a *Metal Gear Solid* hangulatát, és újra belépjenek az *MGS* világába. Ezért 300 különböző missziót készítettünk, amelyeknek egy része VR gyakorlás, de van köztük olyan is, ahol rejtélyek megoldása a feladat, és – közkívánatra – játszhatunk majd Ninjával is. Az európai és az USA változat csak a küldetéslemezt tartalmazza, mert nem sok értelme lett volna újra kihozni az angol verziót, csupán néhány hónappal az eredeti megjelenése után. De nyugalom; sok újdonság és izgalmas lehetőség lesz a küldetéslemezen is – a többi maradjon titok!

Melyik a legjobb újítás?
Húúú... Erre rájönni a játékosok dolga, de... Úgy gondolom, sokakat felvillanyoz majd, hogy végre Ninját is irányíthatják.

Mi fogja arra sarkallni az embereket, hogy újra kipróbálják a játékot?
A benne rejlő sok titkos, felfedeznivaló érdekesség.

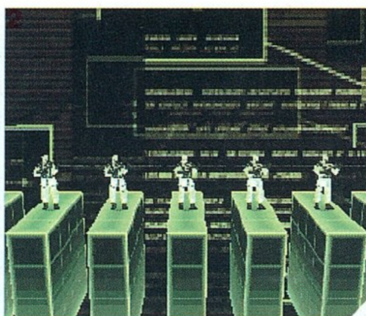






[1] Gond van. Azt hiszem, megláttak. [2 - 3] A Kojima-féle, az összes küldetéshez kidolgozott VR gyakorlás tovább fokozza a játék nyújtotta élvezeteket. [4] Nem, *ez* a jó oldalam.









[1] Emelkedik a halálozási arány. [2] Tíz zöld újonc egy falon állva... [3] A pillanat, amelyre mindannyian vártatok – a Ninja szerepében. [4] A migrén egyre rosszabbá válik.

Van a játékban vadonatúj elem?
Rengeteg... Nos... Nem akarom lelőni a poént, de készültek olyan részek, ahol valóságos rejtélyeket kell felgöngyölíteni. Például megöltek valakit, és Snake szerepében neked kell körülszaglásznod a környéken, majd felfedned a tettes kilétét.

A PocketStation hogy fog kijönni az *MGS: VR Missions* programmal?
Hmmm...! Nem akarok mindent kiadni ebben a pillanatban, de kaphatsz egy „vírust", amelyet ha megosztasz négy felhasználóval az időlimiten belül, nagy meglepetésben lesz részed. Kétségkívül előnyös, ha van egy PocketStation-öd, amennyiben élvezni akarod a játék minden aspektusát.

Ez valójában az *MGS* „rendezői változata"?
Nem igazán... Inkább egy adalék az *MGS* világhoz – egy kiegészítés az *MGS* mellé, de az eredeti program nélkül is játszható.

Elvesz valamit a first-person nézőpont a moziszerű hatás értékeiből, amellyel feltehetőleg eredetileg terveztétek a játékot?
Őszintén szólva, a first-person játékmód csak az Integral japán változatának lesz része; az *MGS: VR Missions* (ezen a néven jön ki az USA-ban és Európában) nem fogja tartalmazni. Számomra ez csak egy kísérlet volt, amelyet megpróbáltam minél tökéletesebben megvalósítani. Amellett, hogy érdekes, értékes újdonságnak is tartom. Az *MGS* eredeti elgondolása a top-down (felülről-lefelé) nézetre épült, így az egész játékot ezzel a nézettel érdemes végigjátszani. A first-person nézet nem is igazi first-person üzemmód – így valójában igen nagy feladat teljesíteni a szinteket.

Nehezebbé teszi-e a játékot, hogy nem látod az éppen rád támadó őröket?
A játék hihetetlenül nehéz ebben a játékmódban, és bár sokakat bizonyára feldob majd az elején, később világossá válik, hogy szinte lehetetlen feladatra vállalkoztak a first-person mellett döntők.

Mennyire kidolgozottak a VR gyakorlószintek? Ezek nagy, többküldetéses pályák?
Néhány közülük rövid, mások nagyok és összetettek. Egyes szintek az eredeti lopakodós alapokon elindulva teljesíthetők, de vannak olyanok is, amelyekhez egészen más taktika szükséges. Ez a sokszínűség az, amely reményeim szerint megragadja majd az MGS-rajongókat.

Mivel fokozhatja ez az *MGS* sikerét?
Nem az a szándékunk, hogy elvonjuk a rajongókat az eredeti játéktól, hanem az, hogy az MGS-re éhes játékosok számára egy olyan terméket kínáljunk, amellyel visszatérhetnek kedvenc világukhoz, és újra belemélyedhetnek. Ez egy olyan kiadvány, amellyel mindenki jól érezheti magát, de azt javaslom, hogy előbb próbálják ki a fő játékot.

Meglepetésszerűen megjelenő őrség. Ez egy olyan elem volt, amelyet az eredetibe akartatok beépíteni, de végül kimaradt? Ha igen, miért?
Nem. Az eredeti játékdesign-ban nem szerepelt az őrök találomra való elhelyezése – de gondoltam, ez egy érdekes újdonság lehet majd játékosainknak.

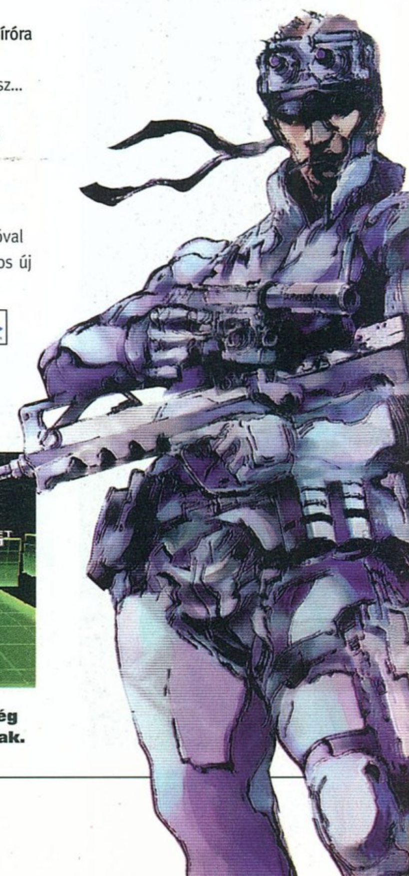
Játék a Ninja szerepében. Ez csupán Snake mozgásvilága ninja-kosztümbe bújtatva, vagy teljesen új a karakter?
Ez valóban Ninja és újonnan, kimondottan erre a kiadásra programoztuk. Egész máshogyan mozog és harcol, mint Snake. Azt hiszem, a játékosok valósággal meg lesznek döbbenve a két szereplő közötti különbségektől.

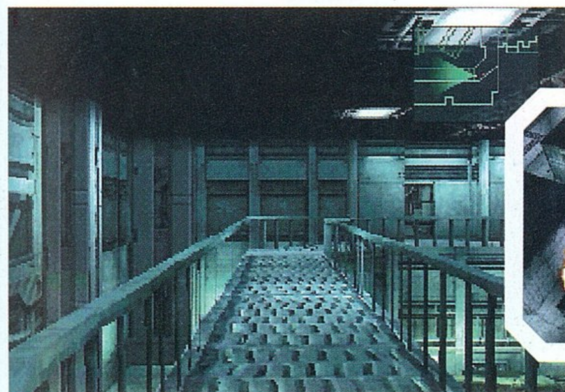
Vannak új cselekmény-fonalak? Ha igen, mennyiben kapcsolódnak ezek az eredeti sztorihoz?
Nincs igazi cselekmény. Ezek alapvetően külön küldetések.

Nincs szükségetek szövegkönyv-íróra az *MGS2*-höz? Mondjuk rám?
MGS2? Nem értem, miről beszélsz...

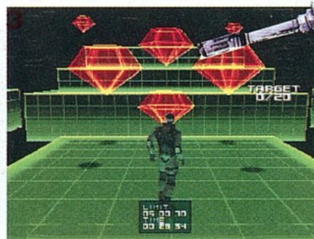
Fedj fel egy olyan titkot a *Metal Gear* programról, amelyet soha, senkinek nem mondtál még el!
Oké. De maradjon köztünk. Az *MGS: VR Missions* olyan intróval rendelkezik, amelyet egy bizonyos új hardverrel készítettünk. Fogadjátok szeretettel az *MGS: VR Missions* játékot.



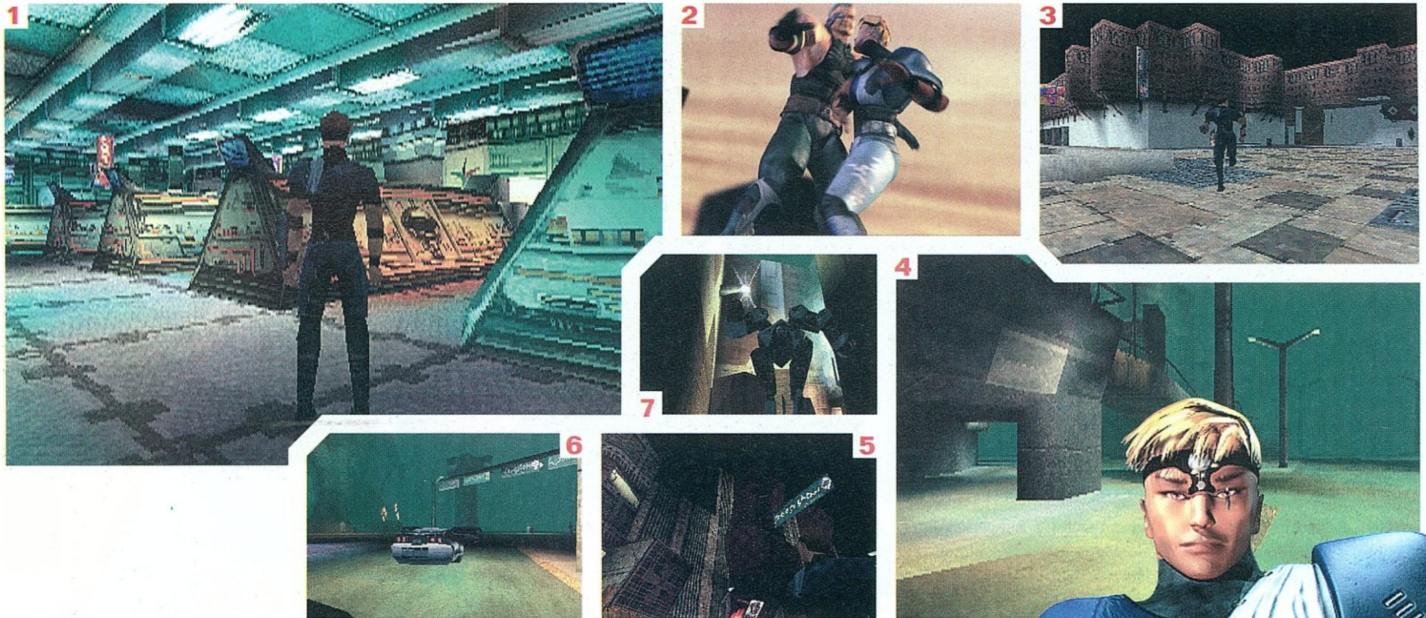








[1 – 3] A first-person játékmód kissé túlkomplikált – és még a robbanásokat sem látni rendesen. Jelenleg csak japsiknak.



[1] Egy elveszett lélek kis késő éjszakai bevásárlás közben
[2] Gyanúsan néz ki, akár csak a birkózás. [3] Fuss csak, te átkozott!
[4 - 6] Utak a zöld finom árnyalataiba borulva - ez lenne a jövő?
[7] Éhes vagy, mint a farkas?

OMIKRON

Ki akar örökké élni? Te.

Típus: 3D kaland

Kiadó: Eidos

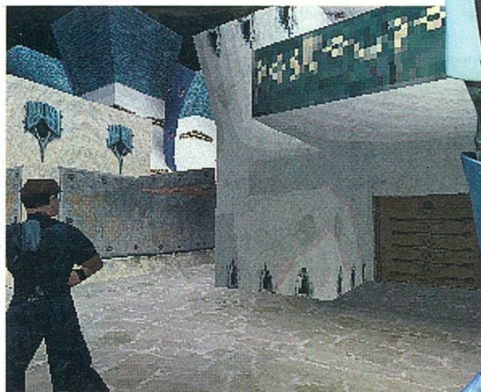
Fejlesztő: Quantic Dream

Megjelenés: Ősz

Futurisztikus 3D kalandorok a fedélzetre! Az *Omikron* ígéretes ajánlata: démonok, melyekkel elvesztett lelkedet űzheted. David Cage magyarázata a játékhoz...

Össze tudnád foglalni a játék lényegét röviden?
Az *Omikron* egy kaland/árkád jellegű játék, amely egy városban játszódik, a helyszín legmagasabb pontján egy kristály kupolával. Tetszés szerint cselekedhetsz és mozoghatsz – mehetsz bármerre, bármikor beléphetsz az épületekbe, beszélhetsz az emberekkel, harcolhatsz puszta kézzel vagy lézer fegyverrel, vagy akár anti-gravitációs járművekkel is közlekedhetsz ... Mindezt egy olyan városban, ahol hemzsegnek a járókelők.

Kiemelnél valami figyelemre méltó vonást, ami az *Omikront* megkülönbözteti a többi játéktól?
A lényeg a reinkarnálódás. Amikor itt meghalsz, újra megtestesülsz annak a személynek a testében, aki először megérinti a holttestedet. Mindez azt jelenti, hogy egyazon játékon belül különböző, különféle tulajdonságokkal felruházott személyekként



Bebújnál abba a lyukba egy ezresért? Nem? Mi sem.

NÉVJEGY



David Cage

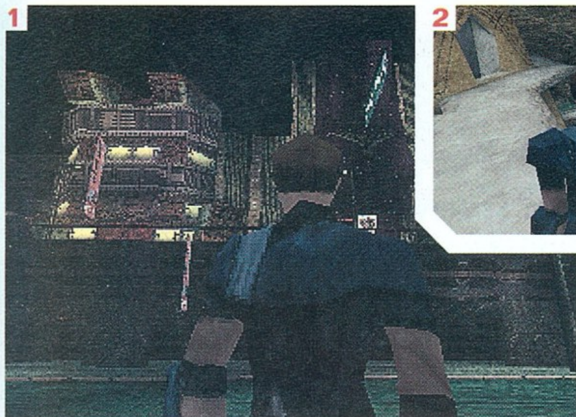
■ **Munkakör megnevezése:** Projekt vezető, és az *Omikron* játék tervezője.

■ **Foglalkozás leírása:** Projekt vezetőként 38 ember és az üzleti személyzet tartozik az irányításom alá (nem valami mókás feladat). Én írtam az *Omikron* cselekményét, az interaktív forgatókönyvet és a párbeszédeket. Én szövegkönyveztem a képsorokat és készítettem néhány 3D kamerafelvételt is.

■ **Játékok története:** Ez az első játékom designerként. Előtte szabadúszó művészként dolgoztam jó néhány játékcégnél, mint például a Virgin, a Sega, a Time Warner és a Psygnosis.

■ **Játékra gyakorolt hatások:** Megemlíteném a *BAT*-ot, ezt a régi francia játékot az Atari/Amiga-n (talán csak a franciák emlékeznek rá), és a *Tekken* harcos részeit. Még néhány LucasArts kalandjáték, különösen a *Monkey Island* sorozat, és régi francia kalandjátékok voltak hatással a munkámra.

■ **Kedvenc játék:** *Tekken 3* és a *Speedball 2.*





[1] El ne hibázd, ez egy sötét, igen sötét játék! Képzeld el, amint néhány hátborzongató teremtmény bújik elő az árnyékokból! [2 - 4] Blade Runner - Tim Burton átdolgozásban? Igen, igen.

szerepelhetsz. Páratlan hangulatot, igazi akció-sorozatokat kínál ez a valós, meglehetősen bonyolult meseszövésű kalandjáték.

Mesélj nekünk egy kicsit erről a Glenn Hoodle dologról!
Nos, valódi démonok hajszolják a lelked, és bele akarják dobni a Lélekssüllyesztőbe, ahol a legdurvább, legistentelenebb gyötrelmeket kell elszenvedned.

Melyik a legjobb rész?
Szexis lánnyá testesülve? Talán sztriptíztáncosnővé a Piros Lámpás Negyedben?

Milyen játékokon dolgozott a csapat ezelőtt?
A *Megarace*, *Pod*, *Atlantis* és a *Dark Earth*.

Ez egy 3D kalandjáték. A kamera-állások a *Tomb Raider* vagy a *Metal Gear* stílusában készültek?
Omikron stílusban. Hátulnézetben többféle kamera-stílust kevertünk filmszerű kamerákkal, plusz van még egy egyéni nézet a lövéssorozatoknak.

A járművek különleges sci-fi külsőt öltenek, vagy valami még furcsábbal kísérleteztek?
Klasszikus anti-gravitációs (légpárnás) autók, mindazzal az erővel, amelyet, (mint mindenki tudja) a tudós, Sparks fedezett fel, időszámításunk szerint 7216-ban.

Teljes képernyős mozi? Kidolgozott díszletek?
Mozik vannak. Az Omikronban minden valós idejű 3D, beleértve a díszleteket és a párbeszéd sorozatokat is. Egyáltalán nincsenek előre kiszámolt jelenetek.

Mi a helyzet a játékban szereplő hierarchiával; gondolok itt a szintek számára és hasonlókra?
Nincsenek valódi szintek. Ehelyett a városban van négy fő övezet, különböző kivitelben és építészeti stílusban. Egy-egy területre a játék különböző szakaszaiban nyerünk belépést. A játék végén szabadon mászkálhatunk a város egész területén.

Meg is lehet halni, vagy egyszerűen csak egyik teremtményből a másikba ugrálunk?
Az *Omikronban* nem lehet meghalni. Reinkarnálódsz, ahogy az első személy megérinti a friss holttestedet. A lövéssorozatokban egy varázsigét kell használni ahhoz, hogy az időben hátramenve, visszajátszhassuk a sorozatot.

Milyen hatással vannak ezek az események a cselekmény alakulására?
Jó kérdés. A játék különböző szakaszaiban csak egy bizonyos személyben testesülhetsz meg, mert ő az a valaki, aki képes végrehajtani a feladatot, amit abban az adott pillanatban el kell végezni. Vannak olyan változások is, amelyek a személyedben következnek be, ha képes vagy elegendő ideig életben tartani a megfelelő alanyt.

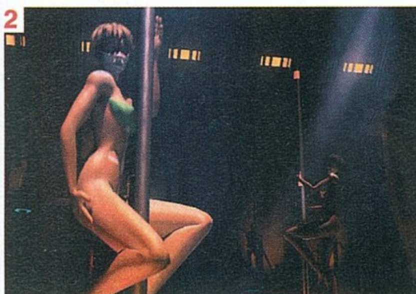
Miért választanák a vásárlók az *Omikront*? Van-e benne valami teljesen új?
Sok minden. Megemlíthetem a Virtuális Reinkarnációt, vagy itt van a teljes elmélyedés egy 3D város életében.

Mondj valami olyat az *Omikronról*, amit senki más nem tud ...
Az eredeti hanganyagot egy híres rock sztár dolgozta ki...
– Ed.















[1] Meleg van, átkozott nagy forróság. [2] Lara, a sztárvendég. [3 - 4] A sötétedés utáni atmoszféra felettébb

















[1 - 8] Eltekintve az általunk ígért kiváló képességektől, még egy európai kiruccanásra is lehetőséged nyílik. Nos, remélhetőleg télen majd hó borítja Kijevet.

UEFA STRIKER

Balos kapáslövés és a labda a hálóban van. Persze, csak ha elég jó vagy...

NÉVJEGY



Tony McCabe

■ Cég: Rage

■ Munkakör: Designer és vezető programozó a *UEFA Stiker*-en

■ Munkakör leírása: Az MI kód megírása, de engem terhel a felelősség mindenért, ami bekerül a játékba.

■ Korábbi játékai: Főleg sportjátékokon dolgoztam: *World Class Rugby* (PC), *ET's Rugby Leauge* (PC), *Striker* (PC), *Striker 96* (PlayStation), és *Jonah Lomu Rugby* (PlayStation).

■ Hatások a játékra: A játszhatóságot akartuk olyanra formálni, mint az igazi foci. Úgy érzem, maga a futball volt legnagyobb hatással a játékra, mert azt többet tanulmányoztuk, mint bármilyen videojátékot.

■ Kedvenc játéka: *Doom!*

Típus: Futball szimulátor
Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Rage
Megjelenés: Szeptember

Lehet-e az *UEFA Striker* a legintuitívabb, legtöbb tehetséggel megáldott futball program a PlayStation-ön? Mr. McCabe a Rage-nél – aki a sport címek hosszú sorát végigzongorázta – úgy véli igen, és ő bizonyára felismeri a megfelelőt, ha találkozik vele.

Lehet jellemezni az *UEFA Striker*-t 100 szóban?
Ez egy valós sebességgel futó játék, közvetlen irányítási lehetőségekkel, így sokkal több variációt biztosít a játékosnak az irányításra. Maga a játék tartalmazza mind az 51 UEFA nemzeti csapatot, valamint 44 híres európai klubot is, ezen kívül sok, nem európai nemzeti csapatot, és nyolc különböző bajnoksági formát. A tréninget és a minősítést extra csapatok és bajnokságok teszik egyedülállóvá a *Strike*-ban.

Találkozhatunk-e valami figyelemre méltóan új játékelemmel?
Bármelyik gomb felengedésekor a megfelelő esemény azonnal végrehajtódik. Az MI kiszámítja, hogyan érhetjük el leggyorsabban a labdát, és kiválasztja a megfelelő mozdulatokat. Úgy vélem, elérni, hogy az történjen és akkor, amikor akarjuk, sokkal fontosabb, mint hogy a mozdulatok szépek legyenek, bár most még ez is sikerült. Rajtunk áll, hogy mi történik. Rúghatjuk a labdát üres helyre – akár térddel is – adhatunk hosszú passzokat, fejelhetünk és „lukat" is rúghatunk. Bármit megtehetünk.

Ön szerint mi a legjobb benne?
Nagyon sok dolog, természetes helyzet kialakulhat, és ez egyedülállóvá teszi az UEFA Striker-t. Láttam már kapus által védett labdát, ami ezután a felső kapufa alsó széléről a kapus hátára pattant és onnan a hálóba.





[1 - 2] A Fulchester United megmutatja, hogyan kell játszani ezt a játékot.

Mi ösztönözheti az embert egy újabb játékra?
A berúgott gólok szépsége. A játékot valódi modellre alapoztuk, így a mozdulatokat ugyanolyan sebességgel lehet végrehajtani, mintha egy igazi profi játékos tenné – az elrúgott labda sebessége elérheti a 100 mérföldet óránként!

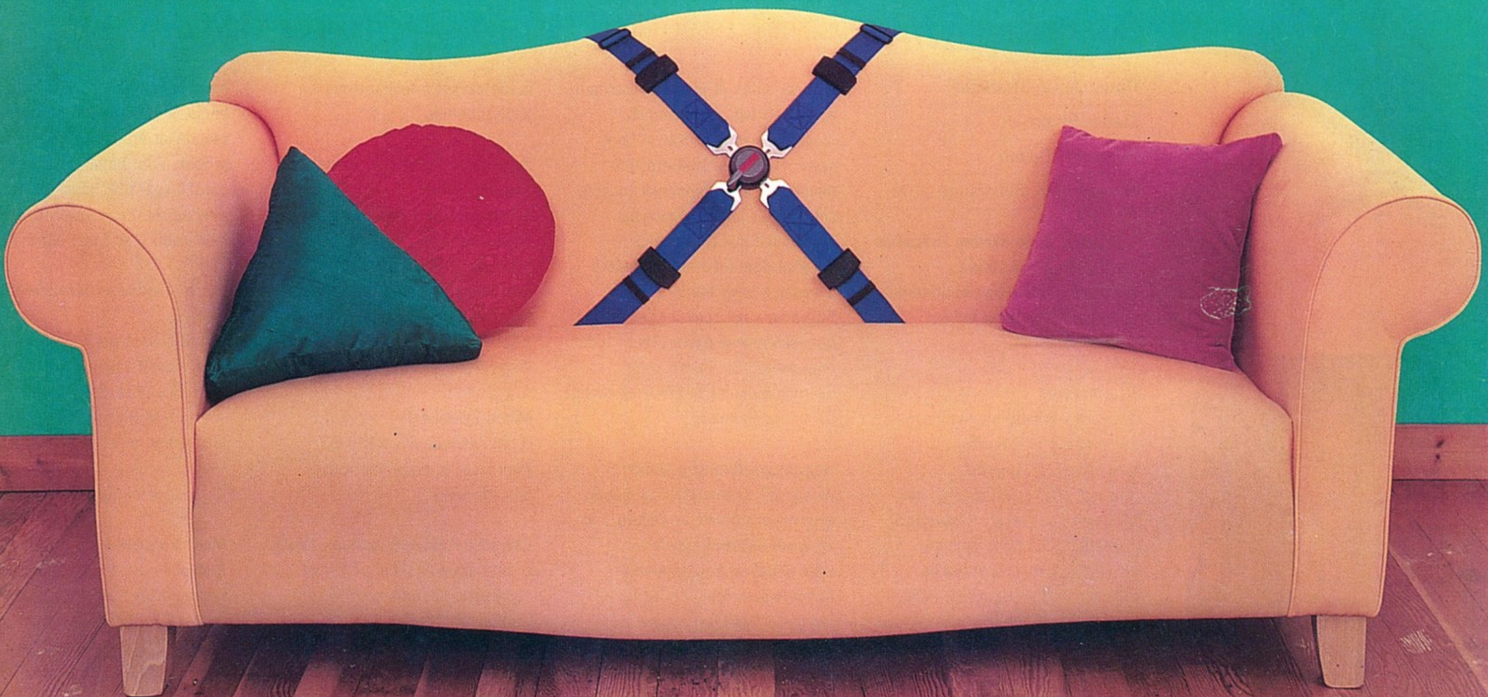
Miért választanák a vásárlók az UEFA-t a hasonló játékok közül?
Játsszanak vele csupán egy félórát. Ez idő alatt már bele lehet tanulni néhány jó mozdulatba és lőni néhány tisztességes gólt.

Mi az, ami teljesen új?
Megpróbáltam a játékost annyira irányíthatóvá tenni, amennyire csak lehetséges. Például szabadrúgás vagy bedobás megítélése után odafuthatunk a labdához, gyorsan megfoghatjuk, és játékba hozhatjuk, még mielőtt az ellenfél védekezése felállna.





Az igazi autózás élménye.





Gran Turismo, a nagyszerű PlayStation játék a Dual Shock Kontrollerrel játszva még nagyobb élmény. Érezd a kezedben a kerekek rezdülését, az ütközéseket! Gran Turismo: 7490,- Ft-ért, a DUAL SHOCK Kontroller: 11 490,- Ft-ért kapható.

NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!



www.playstation-europe.com





[1] Amikor Noé megépítette a bárkát, nem sejtette, micsoda erők rejlenek benne. Millennia szerencsére tudja. [2] Kutyaszáj. [3] Miután Millennia nem bírja a folytonos gúnyolódást, a szellemeket kérdezi – „Lehet, hogy tényleg ilyen nagy a fenekem?"



KAGERO DECEPTION 2

Rugalmatlan vagy? Idegbajos? Zavarodott? Ha nem voltál, most az leszel...

Típus: Akció stratégia
Kiadó: Virgin
Fejlesztő: Tecmo
Megjelenés: július/augusztus

A Tecmo a Közkedvelten Erőszakos Videojátékok gyártására szakosodott. Beszélgetőpartnerünk, Diarmid Clarke arcán baljós mosoly suhan át.

Mi a *Kagero*?
A legszabatosabb meghatározása: külső nézőpontú horror kalandjáték. A történet középpontja egy fiatal lány, akit Millenniának hívnak. A bevezető jelenetben láthatjuk, amint a kislányt egy rosszarcú bohóc elrabolja és egy kastélyba zárja, hogy a Timenoidok neveljék fel, és tetszésük szerint bánjanak vele.

A Timenoidok el akarják pusztítani az emberi fajt, de Millenniát megtűrik maguk között. A lány szerepében az a legfontosabb feladatod, hogy mindenkit megölj, aki be akar jutni a kastélyba. Amikor feltűnik a behatoló, azonnal döntened kell - az illető ellenség-e vagy barát, életben hagyod-e vagy sem. A cselekmény bonyolódásával egyre többet tudsz meg magadról, s arról, miért akarnak megölni az emberek téged és a Timenoidokat.

Hogyan keletkezett a játék?
Az eredeti *Kagero* játék Japánban igen népszerű volt. A *Kagero 2* az amerikai sajtóból kapott visszajelzések alapján került továbbfejlesztésre, elsősorban a játszhatóságán javítottunk. A Kageronak volt néhány más hibája is, de ezeket a folytatásban kiküszöböltük.

Zavarba ejtő játéknak nevezted a *Kagerot*. Miért?
A betolakodók elleni harc nem éppen kellemes. A vérbe fagyott tetemek látványa sem mondható élvezetesnek. A játék egésze sötét és ijesztő helyen zajlik, szóval a *Kagero* világa cseppet sem szép vagy vidító.

Miben különbözik a *Kagero* a többi hasonló videojátéktól?
Nem hiszem, hogy van hozzá hasonló játék.

Csapdák – mit kell tudnunk róluk?
A betolakodók elleni védelmet szolgálják. Kezdjük a nyílvessző csapdával, amelyet a falban kell elrejtened vagy a medvecsapdával, amely viszont a padló alatt helyezhető el. Bármelyik terembe telepíthetsz csapdákat. Ha elhelyezted őket, színes gömbök jelölik számodra a hollétüket. Az áldozatot a csapda közelébe csalod, s aztán működésbe hozod a szerkezetet. Minden fegyvernek szüksége van újratöltési időre, ezért nagyon fontos a jó időzítés. Minél több ellenfelet semmisítesz meg, annál több eszközt nyújt a bárka, s ezzel még hatékonyabb csapdákat építhetsz. Vannak szobák, ahol hatalmas pengék és dárdák egészítik ki a fegyvertárat, s minél több az eszközöd, annál ravaszabb csapdákat eszelhetsz ki.

Mik a játékmenet kiemelkedően új elemei?
A csapdarendszer egyedülállóan új. Ez fejlett taktikai érzéket követel a játékostól. Kiváló szórakozás olyan termeket kialakítani, amelyek tele vannak háromszorosan is támadni tudó csapdakombinációkkal.

Melyek a játék legjobb részei?
Kedvelem a 3-4 csapdából álló kombinációkat. Izgis, amikor beveted az ellenséggel szemben a Pokoli Tüzet – attól felszáll az égbe, aztán lesheted, mikor és hol ér földet.

Melyik részre vagy a legbüszkébb technikai szempontból?
A fegyverekre és a csapdákra. Rengeteg csapda van a játékban, de Millennia csak kilencet tud kezelni, ezért fontos, hogy a játékos jól válasszon. Nem árt, ha kísérletezgetsz.

NÉVJEGY

Diarmid Clarke

- **Beosztás:** producer.
- **Munkakör:** igavonó.
- **Pályafutása:** ZX-81-től eddig.
- **Ami rajta múlt e játékban:** külső nézőpontú árkád kalandjátékot akart.
- **Kedvenc játéka:** Metal Gear Solid.





[1] Szerinted is furcsa a kalapom? [2] Mindig a legrosszabbkor üt be...

SHADOWMAN

Itt jön Mike Leroi – más néven Shadowman, a te legkedvesebb démoni megmentőd. Dan Mayers utazásra hív Knightsbridge szörnyűséges szívébe, hogy kipróbáld az Acclaim legújabb hátborzongató játékát, a *Shadowman*-t. Légy üdvöz a sötétebbik oldalon...



[1] Mike Leroi a mesterlövész ura a helyzetnek, de az idő rosszabbra fordul. [2] Lóg egy kicsit.

A Média Markt körül nyüzsgő, legújabb turkálódivat szerint öltözött vásárlók nem is sejtik, hogy az utca túloldalán egy látszólag békés épületben, egy elsötétített szobában két ember egy asztal fölé görnyedve épp egy olyan új játékról tanácskozik, mely egyesíthetné a boszorkányság, a tömeggyilkosság, sőt még annál is különb szörnyűségek legérzékibb részleteit. „Miről jutott eszedbe ez a mintázat a falakon?" – kérdezi a PSM. „A rothadó emberi bőrről." – sandít ránk egy komoly pofa szeméből. Hoppá, ez az ember nem viccel!

Guy Miller-rel, az Iguana művészeti igazgatójával bepillantunk a készülőben lévő, részben 3D-s kalandjáték, részben lövöldözős akciójáték, a Shadowman műhelytitkaiba. Képzeld el, hogy halálod után, a menny vagy a pokol helyett egy kietlen börtönbe, a Deadside (Holtág)-ba kerülsz. Aki feldobta a pacskert, mind itt van. Milliárdnyian vagytok. De nem találkozhatsz rég elvesztett szeretteiddel, mert az emlékezeted tisztára üres. Itt ragadtál, rémült vagy és vak, nem tudod hogyan tovább, mit is tegyél.
Ezt élte át Mike Leroi a fiatal egyetemista, amikor kómába esett és ▶



ELEMZÉS | SHADOWMAN







[1 - 2] A különböző környezetek által teremtett hangulat arra kényszerít, hogy ne sokat fecsegj. [3] Különös óvatossággal közelítsd meg a ronda fickót a lépcsőn.

élet és halál között lebegve várta, melyik oldalt választja a teste. A Deadside Motelben egy voodoo papnő Shadowman-né változtatja Mike-ot. ő lesz a papnő személyes védelmezője az éjszaka erőivel szemben. Eddig minden frankó. A baj csak az, hogy a Deadside-on található az Asylum, ez a mérföldnyi magas fellegvár is, ahol azokat a lelkeket tartják fogva, amelyek túl bűnösnek bizonyultak ahhoz, hogy a köznéppel vegyüljenek. Tudod, ezek olyan sorozat- és tömeggyilkos típusok. Az Asylum mélyén egy Legion nevű démon éppen azon munkálkodik, hogy összegyűjtse a Földön valaha is élt öt leghírhedtebb gyilkost és átvegye a hatalmat a Liveside fölött. És itt jön Mike, hogy elkapja a gyilkosokat és végezzen velük, mielőtt még kiszabadulhatnának.

Honnan a Pokolból jött ez a hátborzongató ötlet? „A cégnél, ahol legutoljára dolgoztam, az egyik irodában Bruegel Bábel tornya című festményének reprodukciója volt a falon" - mondja Guy. „Csak ültem ott és néztem a képet azon tűnődve, milyen emberek élhetnek egy ilyen helyen. Innen jöhetett a történet." Egy kis egészséges érdeklődés a gyilkolás iránt? „Ja, végeztünk egy kis kutatást. Van egypár sorozatgyilkossokkal foglalkozó könyv, ami olyan dolgokról ír, amiről aztán tényleg jobb nem tudni!" Látványvilágában ez egy igazán profi játék – mint sok más nagy játék jelenleg, ez is teljes mértékben kiaknázza a PlayStation technológiái képességeit. Guy a játék felépítéséről ennyit mond: „19 szinten és öt különböző pályán kell keresztüljutnod miközben összegyűjtöd a halott lelkeket, akik ott rontják a levegőt. Az összegyűjtött lelkek csökkentik a gonoszok hatalmát, de 120-at kell megtalálni belőlük és némelyikük alaposan el van rejtve. „Milyenek ezek a pályák?" Ez a gondolkodós része a dolognak; Mike szerepében el kell kapnod öt sorozatgyilkost, az út során nyomokat kell keresned a hollétükre vonatkozóan, és keresztül kell jutnod a világukon. Mellesleg, a gyilkosok igazi tömeggyilkosokról szóló FBI leírásokból származnak, így, habár nincsenek megnevezve, ha tudsz valamit róluk, a gonoszok némely vonásában felismerheted Jeffrey Dahmer-t vagy Ted Bundy-t." Miután alaposan körbe vezettek minket a Shadowman-en, néhány kérdés felötlik a PSM fejében. Elég vad ez a játék, nemde, Guy? „Hát, igen... De az erőszak inkább rejtetten van jelen, nem bukkan elő közvetlenül. A moziból merítünk, és a Texasi láncfűrészes gyilkos-hoz hasonlóan építjük föl a feszültséget: amire készülsz sokkal nyugtalanítóbb, mint amit valójában látsz."

Tiszta sor, és igaza van – nagyon nyugtalanító, de ugyanakkor magával ragadó és rendkívül jól kigondolt a játék. Össze kell gyűjtened bizonyos számú lelket, hogy átjuss a következő pályára, az egyes pályák

Mike szerepében el kell kapnod öt sorozatgyilkost, az út során nyomokat kell keresned a hollétüket illetően, és keresztül kell jutnod a világukon. Mellesleg, a gyilkosok igazi tömeggyilkosokról szóló FBI leírásokból származnak...

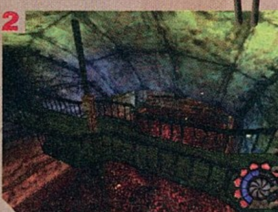
KÉPREGÉNY? EZ NEM VICC...

A *Shadowman* kicsit hasonlít Garth Ennis és Ashley Wood Valiant című képregényére. Ez kifejezetten felnőtt témájú: tartalmaz erőszakot, bosszút, sorozatgyilkosságot és ízlésesen megspékelték válogatott voodoo gurukkal.

A lelkiismeretes, udvarias, mama kedvence, angol irodalom szakot végzett Mike Leroi éppen hazafelé tart családjával az egyetemről, amikor az autójuk megpördül és hirtelen szülők és kisöccs nélkül találja magát. Egy évig kómában fekve vándorol a Deadside-on (Ide jut mindenki, aki elpatkol), amíg Nettie, a voodoo papnő rátalál és rabul ejti. Amilyen kedves kis öreglány, Nettie beültet egy árnyékmaszkot Mike mellkasába, így *Shadowman*-né változtatja, aki majd az ő testőre lesz a halottak hada ellen. Visszatérvén az élők földjére, fogalma sincs kicsoda is ő, vagy hogy honnan jön, csak azt tudja, hogy egy első osztályú orgyilkos. Innen a sok vérontás és harc a sötét oldallal. Mindent összevetve, egy kellemetlen olvasmány.







[1] Ne kegyelmezz a szörnyeknek, akikkel utad során találkozol a pokol szintjein.
[2] Amikor eljutsz idáig, menj át ezen a hídon.

zökkenőmentesen illeszkednek a cselekmény egészéhez, közben a környezet folyamatosan fenntartja a feszültséget. Látszólag nem is olyan ijesztő, ugye? Pedig az! Végignézzük, ahogy Mike egy félhomályos New York-i lépcsőházban bolyong a Bárányok hallgatnak egyik jelenetét idéző környezetben. Elhalad egy székhez kötözött, felpeckelt szájú lány mellett. A hulla körül legyek zümmögnek. „Legion vagyok. Sokan vagyunk..." - sikoltozza folyamatosan egy magnó mindeközben. Egy beszakadt tetejű szobába jutunk, víz csöpög a padlóra. A kamera ráközelít, és ebben a pillanatban észreveszünk valamit a plafonon, a sötétben. Persze, a dög egyből ránk ugrik, és amit velünk művel, hát, az bizony Amerika legtöbb államában törvénytelen! Mondanunk se kell, hogy kis híján mehetünk alsót cserélni.

Nem nehéz párhuzamot vonni az említett jelenet és a Hetedik c. film között, a játék egyébként is mozi színvonalú. Guy egyetért: „Megpróbáljuk a játék határait kitolni annyira, hogy egészen moziszerű legyen. Egészen felnőttes, ha úgy tetszik. Ez azt jelenti, hogy törődtünk a cselekményvezetéssel, gondosan megírattuk a forgatókönyvet, előzetes kutatómunkát végeztünk és olyan színészeket használtunk, akik ugyanúgy képesek megformálni a szereplőket, mint egy filmben. Csak éppen ez a film 70 órás."

A helyszínek és a játékmód mind hozzájárulnak a Shadowman légköréhez, ami az öt pályán más és más. Az egyiken komplex rejtvényeket kell megoldanod az Asylum-ban, máshol London csatornáinak útvesztőiben úszkálsz. A pályák váltásánál akciódúsabbá válik a játék. Ezek az akciók is pokoli nehezek, annak ellenére, hogy elég komoly tűzerővel rendelkezünk – még a kutyákat is jó időbe telik lenyomni. A legkattantabb szint, amit láttunk, valószínűleg a jól ismert elhagyatott metróállomáson tett látogatás. Ez megvan a Tomb Raider3-ban is, de ott nem annyira lehetett érezni az elhagyatottság, az egyedüllét félelmetességét. A Shadowman-ben, a Down street-i metróállomáson (egyébként ez egy tényleges állomás, melyet évtizedekkel ezelőtt lezártak) szinte tapintható az egyre növekvő iszonyat, ahogy haladsz előre a sötét folyosókon, várva, hogy valami rádugrik. Tuti idegbaj! „Igen" - mondja Guy, „a hitelesség érdekében le kellett mennünk a sötétbe, ami eléggé..." Kísérteties, próbálunk segíteni. „Hát, így is lehet mondani, de ez nem egészen adja vissza azt az érzést."

Úgy tűnik, néhány olyan fejlesztésről van szó, amely rendesen megdobja a 3D-s játékokat. Olyan apróságok, mint például a bővített célkövetés, melynek segítségével folyamatosan tudunk tüzelni az adott célpontra; vagy az, hogy víz alól is tudunk lőni, ami azért elég jó dolog. Mindkét újítás arra utal, hogy valaki leült, és elgondolkodott más 3D-s játékok, mint pl. a Tomb Raider, hiányosságain. Ez mindjárt nem olyan meglepő, ha figyelembe vesszük, Guy dolgozott a Core logóján. Néhány egészen új ötletet is bevezetett. „A checkpointokat is (ellenőrző pontok) elég jól kitalálták. Az egyik szobában, miközben a szintek között mászkálunk, egy maci jelenik meg, jelezve egy mentési pontot, vagy éppen egy átjárót, amin keresztül a világ egy másik pontjára juthatunk." Ne haragudj, macit mondtál?! Arra a kitömött plüssjátékra gondolsz? „Igen. Egy elnyűtt, öreg játékról van szó, Mike öccsének a macijáról. Ez Mike egyetlen kapcsolata a múlttal, egyfajta totem." Látva támaskodásunkat, Guy megmutatja az egyik macis pontot. Egy koszlott maci szelleme kúszik be a képbe, elfoglalva a képernyő nagy részét. Meglepő, de egyáltalán nem nyálas – inkább rémisztő. Ez is azt mutatja, hogy már mennyire megkattantunk a játéktól. És még nincs vége...

Az interjú végeztével hazaindulunk. Jólesik a napfény egy ilyen sötét beszélgetés után, a turisták zsivaja kiűzi frissen szerzett rettegésünket...





(1 - 2) A Deadside legmélyebb bugyraiban szemtől szemben állsz az eredendő gonoszsággal.

Megpróbáljuk a játék határait kitolni annyira, hogy egészen moziszerű legyen. Egészen felnőttes, ha úgy tetszik. Ez azt jelenti, hogy törődtünk a cselekményvezetéssel, gondosan megírattuk a forgatókönyvet, előzetes kutatómunkát végeztünk és olyan színészeket használtunk, akik ugyanúgy képesek megformálni a szereplőket, mint egy filmben. Csak éppen ez a film 70 órás."

HŐSÖKTŐL A NULLÁKIG

Nyugi, a *Shadowman* nem olyan lesz, mint a többi képregény-klón. A pokolba, legalábbis reméljük...



Incredible Hulk

Ez a játék kaphatná a *Világ Leglassabban Betölthető Játéka* címet. Az is említésre méltó, hogy nem lehet menet közben lőni, ami egy lövöldözős játék esetében elég ciki.

***PSM* értékelés: 2/10**



Incredible Hulk

Erős, mint a bivaly! (Vagy csak mint a harmat?) Egyébként a nagy zöld szörnyikével nem volt rossz mászkálni, bár a csattanós pofonok jó pár vásárlót elriasztottak. Ez különben nem is igaz! Azért nem vették, mert úgy ahogy van, trutymó!

***PSM* értékelés: 4/10**



Fantastic Four

Az elhibázott névválasztás csúcsa! Kétségkívül négyen vannak, de hogy fantasztikusak... Esetleg fantasztikusan bénák. Még Hulkné asszonyság és Iceman vendégszereplése sem tudta megmenteni a kukától.

***PSM* értékelés: 4/10**



Batman & Robin

Felemásra sikeredett film-adaptáció. Nem képregény, de látszik rajta, hogy túl gyorsan készült el. A film sikeres, hoppá, csináljunk gyorsan egy játékot, abból meg egy valag pénzt! Ez azért nem így megy...

***PSM* értékelés: 6/10**

EGY ÚJABB CSÚCSJÁTÉK VÁR ARRA, HOGY A POLCODRA KERÜLJÖN. JÓ VAGY INKÁBB SZÖRNYEN JÓ LETT? MAGAZINUNK A KÉRDÉS MÉLYÉRE HATOL.

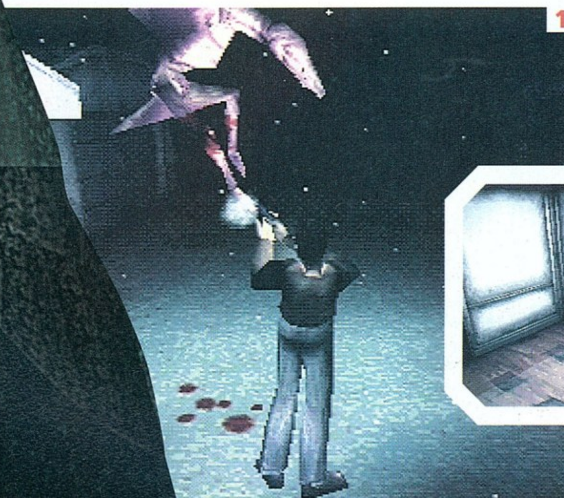
Silent Hill

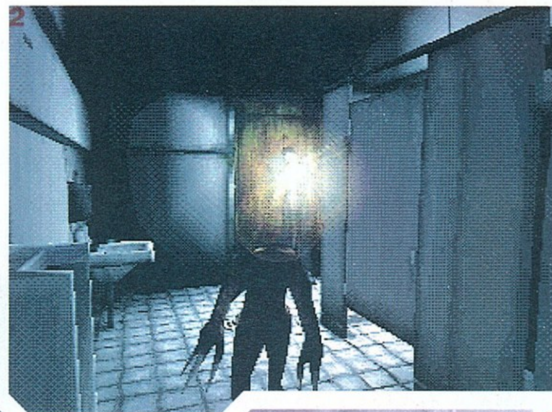
A játék karambollal, egy elveszett lánnyal és egy elhagyatott várossal kezdődik. Hogy hogyan fog végződni, az csak a leleményességeden és a következtetéseid helyességén múlik...

Szex, halál és gyermekkor. Tökéletes recept a horrorhoz. Az olyan filmek, mint a *Ragyogás* és az *Ördögűző* azért nyújtanak biztos borzongást, mert sikerült összehozniuk az ártatlanságot és az erotikát, a mindennapos és a természetfeletti dolgokat egyetlen végtelen mesében. Az idegölő thrillerek sorában a *Silent Hill* is elfoglalja az őt megillető helyet. Megvannak benne a hangulat kedvéért túlságosan véres képsorok, a kiszámított pszichológiai hatások, és a szándékosan, az elmédet teljesen összezavaróra szerkesztett jelenetek. *Silent Hill* történetét a kívülálló szemszöge helyett egy gyors váltással belülről ismerhetjük meg. A történet fonala *Silent Hill* városa, a hét éve kitört tűz és a két gyermek – hősünk Harry Mason elveszett lánya – Cheryl és a misztikus Alessa között vezet. Mason feladata, hogy megtalálja Cherylt, de hamarosan rádöbben arra, hogy ez csak akkor sikerülhet, ha először megismeri a város és családja története közötti kapcsolatot. *Silent Hill* még inkább törekszik titkai megtartására, mint ez a *Resident Evil* tette. Az igazságot apró részecskéből kell összeraknunk, nem segítenek hosszadalmas jelenetek. (Tulajdonképpen a teljes igazság ismerete nélkül is teljesíteni tudod a feladatot). Az, hogy a cselekmény mindig sötét, homályos helyeken játszódik, mindig arra ösztönöz, hogy még többet deríts fel a környezetedből – ami nagyon helyes, ha a *Silent* négy lehetséges befejezését figyelembe vesszük.

A fény, vagy inkább annak hiánya egyedülállóvá teszi ezt a játékot. A nap izzó sugara csak nagy ritkán világítja meg ezeket a sápadt arcú, rád









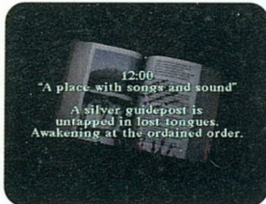


[1] Tűnés innen! A sötétből egy nagy valami bukkan elő, ami egyáltalán nem hasonlít egy agyaggalambra. [2] Nem használnak illatos piperéket ezek az emberek. Mr Claws megette őket. [3] Ez a förtelem mindörökre véget vetett az iskolának. [4] Ki szeretne ilyen házban élni?

■KIADÓ:	Konami	■EREDET:	Japán
■FEJLESZTŐ:	In-house	■TÍPUS:	Horror akció/kaland
■MEGJELENÉS:	Július	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy

KÖVESD A NYOMOKAT

Az még mind rendben is lenne, hogy a sötétség erőit öldöklöd, de ez sem segít abban, hogy visszakapd a lányodat, Cherylt. Ahhoz, hogy megtaláld öt, követned kell a nyomokat, és megoldanod a feladványokat. Időd nagy részét azzal fogod tölteni, hogy keresgéled a nyomokat és a részeket, miközben harcolsz a szörnyekkel, akik az utadban állnak.







Rejtvények, kulcsok és medálok? Ha ez mind horror formájában történik, és működik is, akkor miért is változtatnánk meg?







[1] Nincs mit tenni, érzik a zsebedben lévő velőscsont szagát. [2] Használd keményen a pisztolyodat. [3] Megettek. Bár ebben nem lehetünk egészen biztosak. [4] Bejárat, egy kis fejtörővel.

várakozó szörnyeket. A homályt kutatva, általában csak Harry kis zseblámpájának imbolygó fénye jut el a folyosók fekete sarkaiba, és sosem tudhatod előre, hogy mit rejt a mindent elnyelő sötétség.

Az árnyékból előjövő Silent Hill-i lakosok egyáltalán nem mondhatók csinosnak – bőr nélküli csecsemők, metélőkéssel felszerelkezve; szőrös furcsaságok, akik úgy ugatnak, mint a kutyák nyúzás előtt; ördögi dajkák; démoni lárvák, vagy éhes vízköpők, akik még mielőtt sikítani tudnál már meg is skalpolnak. Emlékszel, hogy a *Resident Evil 2*-ben Leon és Claire végtelen büntetést szenvedtek el a zombiktól amikor átutaztak a Raccoon City-n? Ilyen luxus nincs a *Silent Hill*-ben. Ebben a játékban Harry Mason egy teljesen normális ember, aki csak átlagos bántalmakat tud elviselni – egy kicsit erősebb késszúrás vagy karmolás meg is ölheti. A helyzetet még rosszabbá teszi, hogy a lőfegyverek csak kis mennyiségben állnak rendelkezésre, így gyakran kell a szörnyekre fémcsövekkel vagy tüzes fejszével támadnia. Ha a támadók olyan sokan vannak, mint a Resident Evil-ben, akkor Harry gyengesége inkább bosszantóvá válhat, ahelyett, hogy a feszültséget fokozná. A *Silent* soha nem feledkezik el arról az elvárásról, hogy ijesztgessen, és megemelje az adrenalin szintet a vérünkben.

Más jó horror filmekhez hasonlóan, a *Silent* sem nélkülözi az olyan hanghatásokat, amitől még gyorsabban ver a szíved. A fény nélküli belső, és a homályos külső képekhez kapcsolódó félelmetes morgásoktól, közeli zajoktól és távoli zörejektől feláll a szőr a hátadon, még mielőtt meglátnád magukat a zombi csótányokat.

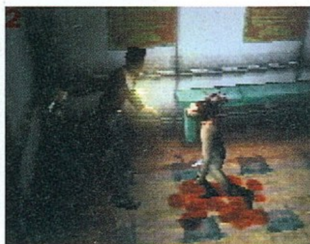
A Dual Shock pad ügyes használata újabb lehetőségeket rejt, ilyen például, hogy a Likkle Vibrating Bits™ -el egyre gyorsabban tudsz dörömbölni, ezzel is fokozva Harry szívverését. Na és a zenéről is beszélnünk kell. Ami a *Resident*-ben elkezdődött az akciókra szabott zenei aláfestéssel, azt a *Silent Hill* tovább fejlesztette. Sok helyen szinte alig hallható valami kis zene, de ez a sátáni lények megjelenésével egyre élénkül és erősebbé válik – a te idegeid pedig pattanásig feszülnek.

A jelenlegi tervek szerint a *Silent Hill* július végén kerül piacra elfogadható, áron. A Konami egy Premium Pack-et is tervez, amiben kétségtelenül több horrorban lehet részed. Szóval akkor jobb, mint a Resi? Mi mást is mondhatnánk. Olvasd el az ajánlásunkat és próbáld ki a demo-t a következő számunkban.

Pete Wilton







[1] A zseblámpa enyhíti a sötétséget. [2] Takarítsd el azt a szemetet, fiú!



● PONTOK

- Hihetetlenül kísérteties a légköre.
- A történet rejtélyes szálait fel kell gombolyítani.
- Izgalmas fényhatások.

● PONTOK

- A kamerát meg lehet bolondítani.
- Ismert fejtörők
- A türelmetleneknek nem való.

● FIGYELMEZTETÉS

A *Silent Hill* kipróbálása könnyen a *Resident Evil* rajongók csalódottságához vezethet. A történet változó befejezései sok embert összezavarhatnak, nem úgy, mint a *Resident*, mert az egyszerűbb útvonalon haladva, sok minden könnyen kimaradhat a játék történetéből. A *Silent*, annak ellenére, hogy hasonló témát dolgoz fel, nem akar hasonló játékká válni, sajátos stílusa és légköre van. Na és nagyon félelmetes.

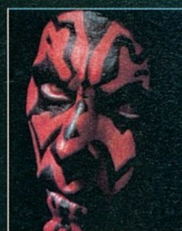
STAR WARS™ ELSŐ RÉSZ

BALJÓS ÁRNYAK

VÉGRE MEGÉRKEZETT. VALÓSZÍNŰLEG EZ LESZ A LEGNAGYOBB, A LEGVAKMERŐBB ÉS A LEGJOBB SCI-FI FILM, AMI VALAHA FILMVÁSZONRA KERÜLT. A RÉGEN VÁRT STAR WARS ELŐZETESEK NYOMÁN A VÁRAKOZÁS AZ EGEKIG CSAPOTT. HOGYAN JUTOTTUNK ILYEN MAGASLATOKBA? AZ SFX MAGAZIN „BALJÓS ÁRNYAK"-TUDÓSÍTÓJA DAVE GOLDER ELMESÉLI A TÖRTÉNETET, AMELY RÉGES-RÉG KEZDŐDÖTT EGY MESSZI-MESSZI FILMSTÚDIÓBAN.









Qui-Gon Jinn (Liam Neeson), Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor), Anakin Skywalker (Jake Lloyd), C3-PO, Yoda, Panaka kapitány (Hugh Quarrie), Palpatine szenátor (Ian McDiarmid), Mace Windu (Samuel L. Jackson), R2-D2 és Darth Maul (Ray Parks).

Létezhet a földön könnyebb munka, mint a *Baljós árnyak*-ról írni, s ha van, vajon mi lehet az? Miért kellene erről a filmről írni, amikor az ország összes magazinja és napilapja megpróbálja a maga szempontjából bemutatni: pl. „Egy éj egy Wookie-val" a Nők Lapjában vagy „Horgold meg saját Yodádat" a Fürge Ujjakban és „Tíz érv: miért jobb a Yamaha, mint a terepsikló" az *Autó Motorban*?

Idén nyáron a világ Star Wars lázban ég. Megint. George Lucas, a történelem talán legdörzsöltebb marketing szakembere, létrehozta az évszázad legkolosszálisabb önreklámozó eseményét. Miért lett kolosszális? Talán éppen azért, mert olyan sokáig kellett a legújabb részre várni. A *Star Wars* legenda a várakozás ideje alatt nem csökkent, inkább nőtt. A növekedést táplálta a számtalan képregény, regény, figura, játékszoftver, TV-sorozat és videókiadás, amelyek mind-mind azt az érzést keltik az emberben, hogy sokkal több titok lappang a *Star Wars* univerzumban, mint amibe eddig belepillanthattunk. Ez a politika, úgy tűnik, hatásos volt. Tömegek álltak sorba a mozi előtt jegyekért hat héttel a premier előtt. Sokan csak azért ültek be a moziba, hogy lássák a beharangozót és a nagyfilm előtt kimentek.

Természetesen a média is tett rá egy lapáttal. Minden kis újdonságot, pletykát lehoztak az új epizódról, kötelességtudóan bemutatták a hivatalos Web-oldalról letöltött képeket, a videójátéktippeket, hírt adtak az első játékfigura megjelenéséről (a STAP droid volt az januárban), hogy a nézők összerakhassák az információkat. A furcsaság az, hogy amíg a Lucasfilm könyörtelenül felszámolt minden hírszivárgást és Internet pletykát, Magyarországon már értelmetlen a titkolózás, hiszen a premier csaknem négy hónapot késik az amerikai bemutatóhoz képest.

> Idén nyáron a világ Star Wars lázban ég. Megint. George Lucas, a történelem talán legdörzsöltebb marketing szakembere, létrehozta az évszázad legkolosszálisabb önreklámozó eseményét.

Bár a magyar verzió megjelenésig hivatalosan még mindig érvényben van a hírzárlat, a Lucasfilm képtelen megállítani a hírek áramlását, ahogy nem tudta megakadályozni a teljes film internetre való felpakolását sem. A *PSM* és a hozzá hasonló magazinok bemutatják a játékokat amelyekben feltárul a cselekmény, a TV műsorok pedig lejátsszák a legjobb jeleneteket. Mire a *Baljós árnyak* a

Időrend

1973

január – George Lucas elkezdi írni a *Star Wars* első vázlatát
május – a vázlat elkészül

1975

január-28. – elkészül a második vázlat, a címe „The Adventure of the Starkiller"
június – Lucas felveszi John Dykstrát a speciális effektek elkészítésére, megszületik az ILM
augusztus 1. – elkészül a harmadik forgatókönyv
november – elkezdődik a szereplőválogatás
december – a 20th Century Fox zöld utat ad a filmnek

1976

január 15. – elkészül a negyedik vázlat
március 22. – megkezdődik a forgatás
július 16. – a forgatás befejeződik

1977

február – a Marvel Comics kiadja a képregényt
április 30. – az első próbavetítés San Franciscóban
május 25. – 32 mozi bemutatja a *Star Wars*-t az USÁ-ban
november – a Kenner nem készül el időben a figurákkal. Egy díszdobozzal jelenik meg a piacon, benne utalvánnyal, amire négy figurát kap a vásárló az elkészültük után.



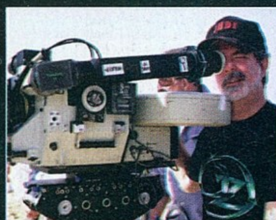


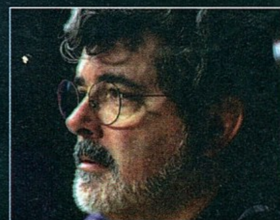












Obi Wan Kenobi fiatal korában, mellette ismertebb arcképe az Egy új remény-ből. Ugyanaz a fénykard. Kaszkadőrök gyakorolják a harcművészeti mozdulatokat. És imhol az igazi jedi. Egyedül ő tudja, mit hoz majd a *2. rész*.

1978

január – megjelennek az első figurák: Luke, Leia, Chewie, R2-D2
április – a *Star Wars* hét Oscart nyer, köztük a legjobb film díját is
július – megalakul a Hivatalos *Star Wars* Fan Klub
július 21. – az első film újra a mozikban
november 17. – addig és azóta sem látott Holiday Special a CBS adásában

1979

március 5. – elkezdődik a Birodalom forgatása
augusztus 15. – az első film ismét a mozikban
szeptember 24. – a Birodalom forgatása befejeződik

1980

május 21. – a Birodalom amerikai bemutatója
május 28. – a Birodalom regény egy hét alatt kétmillió példányban kel el

1981

április – a Birodalom két Oscar-t nyer
április 10. – a *Star Wars* harmadszor a mozikban
július 31. – a Birodalom újra a mozikban
szeptember 5. – a rádiósorozat első sugárzása
december – két hónap késéssel elkészül a Jedi első vázlata

magyar mozikban megjelenik, már nem marad túl sok meglepetés.

Sajnos.

Viszont, 16 évet vártunk az első részre és a Lucasfilm biztos benne, hogy tudunk még várni négy hónapot, csak néhány otthonülő „divatgyűlölő” nem vesz majd jegyet emiatt. Ennél viszont sokkal többet nyernek a film forgalmazói. Mire a filmet nálunk is bemutatják, az újságok várhatóan tele lesznek a *Baljós árnyak* jegyeladási rekordjaival.

MESSZE, MESSZE

Miért várt Lucas ilyen sokat? Ugye nem csak marketingfogás? A gyakran idézett válasz az, hogy Lucas a megfelelő technológia létrejöttére várt. Közismert tény, hogy részben ezért hozta létre saját látványtechnikai cégét, az Industrial Light and Magic-et (ILM). A cég más filmeken is dolgozott, hogy növekedjen és új módszereket fejlesszen ki, szoftvereket, mechanikai újításokat, hogy eljusson arra a színvonalra amely lehetővé teszi majd az új Star Wars trilógia elkészültét. Rick McCallum, producer a közelmúltban azt mondta, hogy „amikor Lucas meglátta az első Jurassic Park filmben a T-Rexről készült felvételeket, rögtön tudta, hogy eljött az idő.”

Maga Lucas is azt állítja, „sokkal látványosabbak lettek az űrlényeim, mint koorábban voltak”. A CGI és az új animatronikus technológia tette lehetővé, a teljes egészében komputer alkotta (és a film többi szereplőjével tökéletesen interaktív) Jar Jar Binks megszületését, és azt, hogy Yoda tetőtől talpig látható lesz, sőt járni fog az új filmben. Megnyugtató gondolat, hogy a Jumanji és más különleges effektekben tobzódó filmek csupán próbaforgatások voltak egy új Star Wars filmhez.

Lucas azonban két más okból is várt a filmmel. Az első: a filmtrilógia-készítés teljes embert kívánó munka és szeretett volna a családjával egy kevés időt tölteni. A másik, talán még fontosabb ok: elég pénzt akart a cégeiből



STAR WARS - ELŐZMÉNYEK...

Minden történetnek van eleje, közepe, vége, de nem feltétlenül ebben a sorrendben. Vannak, akiknek az *Egy új remény* marad a *Star Wars 1.* része. Ezek elolvassák a felvezető szöveget és azt kérdik: „*Negyedik rész?* Azt hittem ez az első.” Ha Lucast kérdezed, ő mindig is kilencrészes történetben gondolkodott. Azért választotta első trilógiaként a középső hármat, mert az volt a leginkább forgatásra kész és eladható.

Ha önmagában nézed az *Egy új reményt*, úgy tűnik, egyedül is megáll a lábán, és eltöprenghetsz, vajon mennyire gondolkodott előre Lucas, mikor belekezdett. Vegyük hozzá még azt is, hogy Alan Dean Foster regénye, a Splinter In The *Mind's Eye* (Szálka a lelki szemben), amely az Egy új remény és *A Birodalom visszavág* között jelent meg, állítólag egy Lucas-tervezte folytatásos tv-sorozat ötletén alapszik, így joggal merül fel az emberben, hogy nem volt semmiféle eredeti terv. Ehhez járul az az adalék, hogy az Egy új remény címet csak a Star Wars eredeti bemutatója után adták hozzá a plakátok szövegéhez.

Mindezek ismeretében, az egész játékgyűjteményedet felteheted rá, hogy az új trilógiát minden részletében megtervezték. De mi lesz a befejező trilógiával? Lucas nemrég azt mondta: „ezzel egyelőre nem foglalkozom”. A hozzáállása nagyban függ az első, a második és a harmadik rész sikerétől. Viszont azt is mondta, ha ő nem készíti el a befejező trilógiát, más sem fogja. Mit tervezhet? Néhány hónapja azt mondta: „Nincs még sztorim a folytatáshoz, a befejező részekhez”. Fogadjunk azért gondolkodott már rajta...

ELEMZÉS | STAR WARS ELSŐ RÉSZ







Az első rész szereposztása főleg új arcokból áll, de Yoda hangja újra Frank Oz (magyar hangja ezúttal Versényi László), s Anthony Daniels és Kenny Baker is visszatér C3-PO (magyar hangja Józsa Imre) és R2-D2 szerepébe.

(az ILM, THX, LucasArts, Lucas Learning) összegyűjteni, hogy finanszírozhassa a filmet (korábban már megégette az ujját a Star Wars-zal, mikor a Fox csak fele annyi pénzt adott, mint amennyire számított, és a Birodalommal is, mikor saját pénzből kellett befejeznie). Lucas első ízben, Leonard Martin interjújában, 1993 végén, az Entertainment Tonight című tévéműsorban beszélt arról, hogy dolgozik az új részeken. Azt is megemlítette, hogy egymás után készíti el a három új epizódot. A „Baljós árnyak" az angliai Leavesden stúdióban készült, a másik kettőt pénzügyi megfontolásból Ausztráliába vitte át.

AZ ÁRNYÉK KÉRDÉSE

A legtöbbet vitatott kérdés a film címe volt. 1998 szept. 25.-én a Star Wars Hivatalos site-ján megjelent közlemény szerint „ostobán hangzik a cím, olyan, mintha egy régi B kategóriás filmet hirdetne". Sokan reménykedtek, hogy, akár a Jedi visszatér esetében (eredeti cím: A Jedi bosszúja) az Első epizód is új, még unalmasabb címet kap, pl. A Köztársaság bukása. Ezek az ellendrukkerek azonban elfeledkeztek arról, hogy 1977-ben a Star Wars (Csillagok háborúja) is nagyon ostobán hangzott, és Lucas eredeti elképzelése egy a 30-as évek képregényfolyamaihoz (Flash Gordon, Buck Rogers) hasonló eposz volt, olyan fejezetcímekkel, mint a Baljós árnyak. Pár év múlva a cím különben sem fog zavarni senkit. De ki is az a Baljós árnyék? Olyasvalakitől, aki titokban tart szinte mindent furcsa, de Lucas mégis felfedi ezt a titkot a Variety-nek adott interjúban: "A baljós árnyék egy Darth Sidious nevű szereplő, egy Sith lovag. Senki sem tudja, hogy létezik. A nézők látják, de a szereplők nem. Sidious mégsem az első rész Darth Vadere. Árnyékszerű figura, inkább a háttérben marad, onnan mozgatja a szálakat és mozgásba lendíti a Köztársaság bukását okozó, a második és a harmadik részben beérő eseményeket. Sokkal valószerűbb fenyegetés Darth Maul, akit a skót harcművész Ray Parks játszik, a japán stílusú vörös-fekete arcú Sötét Úr, aki kétpengéjű fénykarddal küzd Obi-Wan (Ewan McGregor) és Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) ellen. Sidious a sötét erő, mely az Első epizód felvezető szövegében említett Kereskedelmi Szövetség mögött áll: *Star Wars*

> Lucas eredeti elképzelése egy a 30-as évek képregény folyamaihoz (*Flash Gordon, Buck Rogers*) hasonló eposz volt, olyan fejezet-címekkel, mint a *Baljós árnyak*.

Időrend

1982
január – a Jedi forgatása elkezdődik
április 10. – a *Star Wars* újra a mozikban
május 20. – a Jedi forgatása befejeződik
május – először videokölcsönzőkben a *Star Wars*
november 19. – a Birodalom újra a mozikban

1983
január 27. – Lucas hivatalosan megváltoztatja a címet a Jedi visszatérre
május 25. – a Jedi amerikai bemutatója

1984
február – a *Star Wars* először a TV-ben
április – a Jedi egy Oscar-t nyer
május – Ewoks: Caravan of Courage tv-film

1985
március 28. – először adják ki együtt a trilógiát
május 25. – a Jedi újra a mozikban
szeptember 7. – Ewoks and Droids Adventure Hour rajzfilm a TV-ben

1986
február 1. – a Birodalom először a TV-ben
február 25. – a Jedi videokazettán ▸



STAR WARS – A JÁTÉK LEGYEN VELED

A *Star Wars* licensz több pénzt hozott, mint a film jegyeladásai. Ennek nagy része a videó eladásból származik, ami nem meglepő, ha számba veszed az eredeti kiadást, a THX-et, a Special kiadást, ezen kívül a számtalan dobozos szettet és az újrakiadásokat. Ennél azonban számottevőbb a *Star Wars* játékok bevétele.

Meglepő, de a legelső bemutató idején egyetlen játék sem volt kész. Teljes kilenc hónapot kellett várni rájuk. Ez úgy történt, hogy a Kenner lekésett a karácsonyi rohamról, de a ravasz cég kiadott egy üres dobozt a belsejében egy papírral, amelyet a vásárló elküldött a gyártóhoz, hogy a játékok elkészülte után hozzájuthasson a figurákhoz. Mire a Star Wars láz csökkenni kezdett, 250 millió figura talált gazdára.

Az egyik ok, amiért az addig megszokott 30 centis méretnél kisebb, 9 centis méretűek az, hogy a Kenner minden járművet ki akart adni különböző hátterekkel együtt. Ha a figurák ennél nagyobbak, a járművek gyártási költsége, így az ára is túl magas lett volna.

A játékgyárak most felkészültek, így az első figurák, pl. a STAP droid már hónapok óta a piacon vannak. Eközben a film egyik űrhajójáról készült tervezet-festmény egy emlékvásáron 250 USD-ért kelt el (nem rossz, ha azt veszed, hogy a modell kb. 60 USD lesz majd), a korlátozott számban kiadott Mace Windu figurák, amelyek már elfogytak, 200 USD-ért cserélnek gazdát mostanában. Ha a filmet végre bemutatják, felkészülhetsz a Jar Jar Binks csörgős babákra is. Ez nem vicc.



* **május** – Ewoks: The Battle for Endor tv-film

1987
január 9. – megnyílik Disneylandben a Star Tours

1995
augusztus 29. – megjelenik a THX videováltozat

1996
január – megkezdődik a munka a Special Edition-on

1997
január 19. – a Special Edition of *Star Wars* világpremierje
június 26. – elkezdődik az Árnyak forgatása
június 30. – nyilvánosságra kerül Ewan McGregor főszerepe a filmben
szeptember 27. – az Árnyak forgatása befejeződik

1998
szeptember 25. – nyilvánosságra kerül a cím
november 20. – az első trailer bemutatója

1999
március 12. – a második trailer bemutatója
május 19. – az Árnyak világpremiere
szeptember 16. – a magyarországi bemutató







Az első rész már most híres plakátja a kis Anakint mutatja, ahogy sorsa árnyékként vetül ki - Darth Vaderré alakul át.

Első rész: Baljós árnyak

Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban...
A Galaktikus Köztársaságban zűrzavar uralkodik.
A vita a külső rendszerekbe vezető kereskedelmi útvonalak megadóztatása körül zajlik.

A kapzsi Kereskedelmi Szövetség a bonyodalom kedvező megoldása érdekében,
csatahajóval blokádot vont a kis Naboo bolygó köré...

KI KICSODA ÉS MICSODA

A cselekmény három helyszínre visz el. Az első a Tatooine, ahova Obi-Wan és Jinn menekül, miután nem tudják szétzúzni a Kereskedelmi Szövetséget. Itt találkoznak a szerelő-zsenivel, a nyolc éves Anakin Skywalkerrel, akiben érzik az Erő jelenlétét. Jar Jar Binks a Gungan száműzött is csatlakozik hozzájuk. A négy hős elindul a Naboora, ahol a bolygó és a fiatal Amidala királynő (Natalie Portman) megmentése a feladatuk. Eközben a Köztársaság Kormánya összeül a Coruscanton, hogy rendezzék a politikai nézeteltéréseket. Itt találkozunk Yodával (újra Frank Oz hangja) és Mace Windu Jedi mesterrel (Samuel L. Jackson).

Az Első epizód, ha nem tudnád, 32 évvel a Star Wars előtt játszódik. A trilógia bemutatja majd a Köztársaság bukását és Anakin elhajlását a Sötét Oldal felé, ahogy Darth Vaderré változik át. A Baljós árnyak-ban, mondja Lucas, „láthatjuk a Jedik fénykorát, amikor ők az igazság és a béke védelmezői, akár hajdan a békebírók a Vadnyugaton. És ekkor még több ezren vannak... Tanúi leszünk, miként omlik össze a Régi Köztársaság. A Baljós árnyak-ban ez a legfőbb esemény, bár szinte észre sem vesszük".

Még néhány adatmorzsa, amit a *PSM* kutatott fel:

- Amidala kettős szerep, népe között inkognitóban Padme Naberrie-ként mozog. A következő részekben ő lesz Anakin szerelme, majd Luke és Leia anyja (Leia említi őt a Jediben).
- Találkozunk Palpatine szenátorral, ő a későbbi Császár, akivel Luke szembekerül a Jediben.
- Tanúi leszünk C3-PO születésének és az is kiderül, hogy R2-D2 valamikor királyi tulajdonban volt.
- Anakin legjobb barátja a Tatooine-on Wald, egy Rodian, abból a fajból, mint Greedo, aki megpróbálta lelőni Han Solót a kocsmában.
- A fő látványelemek: legalább két fénykard párbaj, egy fogatverseny a Tatooine-on, egy vízalatti hajsza a Naboon és egy nagyszabású űrcsata.
- Jar Jar Binksé az eddig hallott legidegesítőbb beszédhang.

A film végleges hossza 131 perc. Ismét John Williams a zeneszerző, aki több mint két óra zenét írt, úgyhogy nem lesz túl sok néma rész a filmben. Lucas azt ígéri, hogy néhány régi dallam visszatér, de 90%-ban új a zene. Ennek ellenére a fogatverseny-jelenet időtartama alatt (kb 13 perc) csak a hajtóművek muzsikálnak. Méghozzá a kifejezetten e filmhez kifejlesztett 6.1-es Dolby digitális hangrendszerben.

A film 115 millió amerikai dollárba került és a pletykákkal ellentétben a producer Rick McCallum ennél olcsóbb folytatásokra számít, hiszen az effektek már készen vannak. A filmben Jar Jar Binks figurája volt a legdrágább tétel.

Végy egy mély levegőt. Majdnem itt van. A történelem többszörösen ismétli önmagát. 1977-ben a Star Wars bemutatója sok utánzót vonzott. Egy közülük a Battlestar Galactica, aminek készítőit Lucas hiába próbálta beperelni, s máris hírek terjednek egy készülő új Galaktika filmről.

Ennyi. Baljós árnyak. Már csak egy kérdés marad. Te hányszor nézed meg?











A fogatverseny jelenet a film egyik leglátványosabb része, észbontó küllemű csillagközi versenyzőkkel és ugyancsak bizarr közönséggel.

Destrega

デストレーガ

A *Toshinden*-nel kezdődött, *Bushido Pengéje* beletört, *Kensei* divatba jött. Miről is van szó? A 3D verekedős játékokról, melyek új virágzásukat élik.







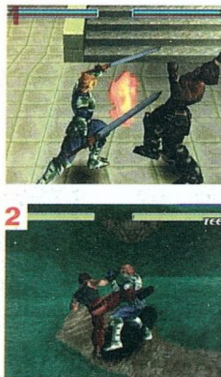




[1] Véleményünk szerint a küzdősportokban törölni kellene a döntetlent.
[2] Ez az átkozott fogfájás!
[3] Ennek annyi.
[4 - 5] Ezeknek nem.

Úgy ezer évvel ezelőtt történt, egy olyan világban, melyet még nem hódított meg George Lucas, hogy egy Strega nevű faj felfedezett néhány olyan tárgyat, melyek varázslatos erőt adnak tulajdonosuknak. Ezek, sajnálatos módon elterjedtek a népesség körében, több száz évnyi polgárháborút okozva... Hát elég gyenge háttér azokhoz a mágikus tűzgolyókhoz és misztikus lövedékekhez melyeken már a *Toshinden* alatt is nevethettünk. A *Destrega* a fantasy alapú verekedős játékok veszélyes ösvényén jár, melyen már sokan elhullottak, és sok „futottak még" játék el is veszett – mint például éppen a *Destrega* készítőinek első játéka, a *Dynasty Warriors*.
Közönségként a *Toshinden*-hez hasonlóan a *Destrega* is az elvakult veteránokat célozza meg, olyan tűzijátékokat varázsolva elénk, amikhez foghatót az ezredforduló szilveszteréig nem nagyon fogunk látni. Viszont, ellentétben a *Toshinden*-nel, a szereplők mozgástere most nincs egy mélység felett lebegő apró arénára korlátozva, ehelyett a tizenkét harcos szabadon futkározhat kastélyokban, erdőkben és a gyönyörű hegyeken át. Ebből a szempontból tekinthetjük úgy is, hogy két játékot kapunk egyszerre, mivel a közelharcon túl távolról is lehet lövöldözni, attól függően, hogy mi az ideális taktika az éppen aktuális ellenféllel szemben. Természetesen egyik verekedős játék sem nélkülözheti a különleges szereplőket – választhatod a 18-éves Gradd-et, aki Hilda nénikéjével él, az apa-fiú párost, Doyle-t és Reyus-t, a nomád Celia-t, a latex/bőr fetisiszta Milena-t, királyi gyámját Anjie-t vagy Tieme és Couger, a két szabadságharcos egyikét. És persze itt vannak a rossz fiúk is – Fahlma, Raone, az egész fasiszta

■ KIADÓ:	SCEE	■ EREDET:	Japán
■ FEJLESZTŐ:	Omega Force	■ TÍPUS:	Verekedős
■ MEGJELENÉS:	Nincs meghatározva	■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Kettő



[1] Égő nyársakkal könnyebb.
[2] Nem érdemes közelebb menni.



A legújabb harci játék figurák. Figyuzd a sor végén álló Zauber báránybőr dzsekijét! Mértékre szabták, szinte ráöntötték...







[1] Ezek a végzetes cápauszonyok. [2] A harcosok szenvedélyesen játszák a kő-papír-olló játékot. [3] Vigyázz, jön a zűr!

csőcselék, és gonosz vezérük Zauber, csillogó csizmáiban. Majdnem elfelejtettük az elmaradhatatlan Rhozan-t, a köntösbe burkolt öreg bohócot. Bár egyenesen bele is vághatsz a küzdelembe, mégis érdemes előtte megismerkedni a szereplők személyiségével, melyet rövidfilmek mutatnak be. A játék irányítása nem túl szellemes. Nyomva tartva a rengeteg gombot és össze-vissza mozgatva a D-pad-ot számtalan nyerő mozdulatsort érhetünk el, még arra sem kell figyelni, hogy az ellenfél mellettünk, vagy három utcával odébb van-e. Természetesen lehet mászkálni mindenfelé, de mondjuk egy harc közepén, mikor éppen tűzgolyókat dobálsz, ennek nincs különösebb jelentősége.

A *Destrega* elég langyos fogadtatásra talált mind Japánban, mind az Egyesült Államokban. Sokan azt mondják, hogy a távol-harci támadásai túlságosan erősek, ezért a legtöbb összecsapás harminc lépés távolságról végzett tűzgolyó-dobálgatásban merül ki – egyébként nekünk is ez volt a benyomásunk, amikor ezt a cikket készítettük. Természetesen itt is megvannak a látványos vizuális effektusok, melyeket napjaink játékosai megkövetelnek, de mégis kétséges, hogy képes lesz-e a Destrega az Ehrgeiz és a Bushido Blade színvonalára emelkedni, és nem a szemetesben találja magát rövid úton.



● PONTOK

- remek 3D környezet
- egész képernyős effektek

● PONTOK

- túl sok a tűzgolyó
- unalmasan buta cselekmény
- nincs benne taktikai szellem

● FIGYELMEZTETÉS

Megpróbáltuk elfogulatlanul megítélni a Destregát, de a Nagy Vízen túlról is csak rossz véleményeket hallottunk. Nem valószínű, hogy legyőzi a a Tekkent, és egyelőre nem tudni, új lendületet hoz-e a 3D harci játékok világába, vagy (mint megannyi elődje esetében) ez a csoda is csak három napig tart.









[1] Ha visszajössz, ugyanezt kapod. Akárhányszor. [2 - 3] Ennek a lángoló fegyvernek a látványa is elég. [4] Kapd el vagy hajolj el!

A helyzet szinte összehasonlításra termett. A hivatalos Psygnosis *Formula 1* licensz a célvonal felé száguldott, teljes fordulatszámmal. Az eredeti hangos sikert ért el, kilőve a startnál. A folytatás, a *Formula1 '97* a hagyományokat megtartva az első helyre tört, elkápráztatva mindenkit elképesztő grafikájával. A *Formula1 '98*-nak már csak annyit kellett tennie, hogy az utolsó kört megfutva átszaggat a célvonalon, és learatja a babérokat – azonban...

Azonban a *Formula1 '98* lefulladt, leállt, majd épphogy bevánszorgott a boxba. A játék fogta az *F1* örökségét, és majdnem javíthatatlanul tönkretette. Ezek után következett az új év, új csapat – az *F1 '98*-as Visual Sciences helyett a Psygnosis a Studio33-t bízta meg a fejlesztéssel, azt a liverpooli csapatot, akiknek a nagyszerű *Newman-Haas Indy Car*-t is köszönhetjük. A kiadás tervezett dátuma '99 szeptember – a feszültség és a várakozás egyre csak nő, a lámpák mindjárt zöldre váltanak. Ideje benézni a motorháztető alá...

Vajon a Studio33 szerint ők mit tudnak majd javítani az *F1*-en? John White, a Studio33 főnöke szerint:

„Megpróbáltuk a játékot még valóságosabbá tenni, így egy *F1* fanatikus szimulálhatja a hétvége összes eseményét, míg aki kizárólag vezetni szeretne, csak beül az autóba, és indít." Többek között a versenyzőkre is nagy figyelmet fordítottak. „Látható lesz majd, hogy a versenyzők pont úgy vezetnek, mint valójában – pl. Schumacher rámenősen, míg a McLaren-es fiúk inkább a kiállásokkal stratégiáznak majd." – jelentette ki Ralph Heynerhough, a *F1 '99* projektvezetője – „megpróbáltuk a játékosok minden igényét figyelembe venni. Ha ▶

FORMULA 1 '99

***F1?* Jó. *F1 '97?* Még jobb. F1 '98? Ööö, hát, tulajdonképpen... A Sony-ba való beolvasztásból épp magához térve vajon a Psygnosis képes lesz-e vezető szerepét visszaszerezni az autóversenyes játékok kategóriájában? Dan Mayers felkerekedett, hogy többek között erről is kikérdezze az új *F1* fejlesztőcsapatot, a Studio33-t.**

AZ SOROZAT MÚLTJA



Formula 1

Az eredeti, de nem a legjobb. Becsületére legyen mondva, a játék megismertette a világot a hátsórész-zúzó vezetési technikával. Sérülékenységet kikapcsolni, nekiindulni ezerrel, aztán megkínozni Damon Hill autójának hátsó felét. Király.
***PSM:* 9/10**



Formula 1 '97

Bár voltak hibái, felülmúlta elődjét a grafika minőségében illetve az autók kidolgozottságának pontosságában. Jó kis játék.
***PSM:* 9/10**



Formula 1 '98

Nos, az F1 története itt kicsit kisiklott eddig megszokott pályájáról. Ha valaki szereti azokat a játékokat, amik néha szaggatnak, néha pontatlan a képfrissítésük, és azt a feelinget, hogy... izé... valljuk be őszintén, nem egy autót vezetünk – hát akkor, nosza: ez neki való...
***PSM:* 7/10**

Fotó: Action Images

A cikkben szereplő fotók további feldolgozás alatt állnak és a Formula One Administratiom jóváhagyásával nyerik el végleges formájukat.

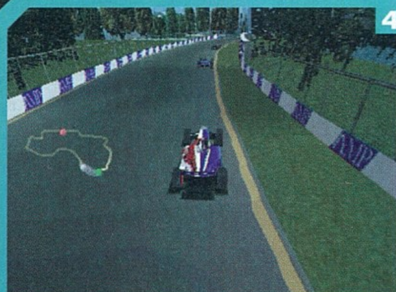

Persol
OCCHIALI
SHOEI



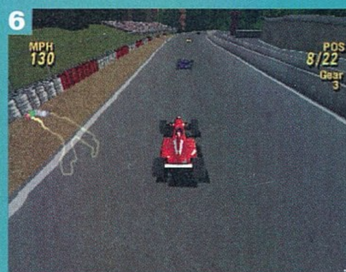


[1] „Távozzatok tőlem, ti csábító külsejű nők – versenyt kell nyernem" [2 - 4] Ismerősnek tűnhet, de biztosíthatunk mindenkit: ez itt nem az F1 '98. Jobb, csiszoltabb, és megy, mint a gép. A Psygnosis ezzel újra rátalált önmagára [5 - 7] Nézetváltás – a pilóta belső nézete, avagy a hölgy madártávlata...











ELSŐ PILLANTÁSRA A JÁTÉK ÜGYES KERESZTEZÉSE LESZ A SZIMULÁTOROKNAK ÉS AZ ARCADE-AUTÓVERSENY JÁTÉKOKNAK

▶ igazán szereted a Forma 1-et, végigjátszhatod az egész hétvégét, boxkiállás-stratégiákat dolgozhatsz ki, véletlenszerű meghibásodásokkal fűszerezheted a játékmenetet, úgyhogy megvan annak is a lehetősége, hogy az utolsó körben robbanj le." Természetesen a játékban a legújabb csapatok, pilóták, és pályák szerepelnek majd.

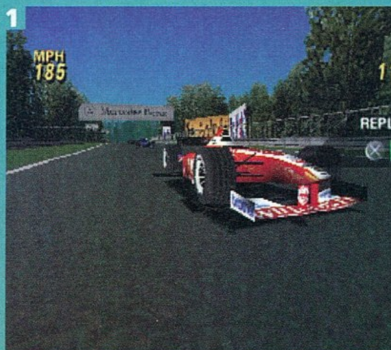
Az új BAR csapat is megjelenik abszolút élethűen, ám őket modellezni nem volt gyerekjáték: „a BAR kocsik külseje mindkét oldalon különböző, tehát ahelyett, hogy az egyik modellezett oldalt tükröztük volna, mindkettőt meg kellett csinálni, aztán egymáshoz illeszteni őket, ami komoly feladat volt" – magyarázza Simon Forster, 3D szakember. Említésre méltó még az is, hogy a studio33-nak sikerült belerakni a játékba az új malajziai pályát Sepangban, amit a versenyszezon kezdetén egy, a melbourni Grand Prix-hez tett adatgyűjtő úton mértek fel. A textúrákért felelős Darryl Gallaghernek jutott ez a feladat: „Átvittünk egy digitális fényképezőgépet, és miden lehetséges szögből felvételt készítettünk. Ezeket a térképekkel, néhány ott megtartott motorverseny felvételével, és a Forma 1-es kocsik viselkedéséről szerzett tapasztalatainkkal összehozva képesek voltunk pontos képet adni arról, hogy milyen lesz majd az eredeti pálya," – lelkesedik – „ennek ellenére az utolsó pillanatig várunk, mert biztosítani szeretnénk, hogy az összes reklám és falragasz jó helyen legyen." – ez már igen...

A korai betekintésből ítélve a játék ügyes keresztezése lesz a szimulátoroknak és az arcade-autóverseny játékoknak: „Valóban" – mondja Sean Parkinson, az autók dinamikájáért felelős programozó, – „a játék engine-je elég rugalmas ahhoz, hogy feltuningolja ezeket a kocsikat. A külcsínből ítélve 90/95 százalékban tökéletes, így azoknak, akik jobban szeretik az arcade típusú autóversenyeket, tetszeni fog, de ha állítani szeretnéd a légterelők dőlésszögét, vagy bármi mást,

A Studio33 rövid története



A két és fél évvel ezelőtt alakult Studio33 már magáénak mondhatja a Newman-Haas Racing sikerét, és keményen dolgozik (természetesen...) az F1 '99-en, és egy másik titkos projekten, amiről fővesztés terhe mellett tilos bármit is elárulnunk. John White igazgató azt mondja, a cég célja egyszerű: „A világelsők akarunk lenni az autóverseny-játékok fejlesztésében." A Psygnosisé volt a cég részvényeinek 10%-a, de ez átkerült a Sonyhoz, amikor a japán óriás felvásárolta azt. Ennek több jó oldala is van. "A Sony üzletpolitikája nagyszerű, szerintem profitálhatunk a gyakorlatukból." – állítja John. A Studio33-t két ember indította be, és most már több, mint 30 főt számlál, ami hatalmas előrelépés. De hangsúlyt fektetnek az új tehetségek felkutatására is, a Studio33 szívesen toboroz a frissen végzettek népes táborából. Lehet próbálkozni...





[1] A visszajátszásban megszemlélhetjük saját királykodásunkat, mielőtt a palánkra kenődtünk


1


2

[1 - 2] A játékosok jelleme is döntő lehet a játékban, úgyhogy figyeld a visszapillantó tükröt a szűk kanyarokban, mert jön a piszok Schumacher...

megteheted."
„Megvan a lehetőség a sebességhatár lecsökkentésére is, ami jelenleg a F.I.A. szabályzatában (a Forma 1 irányító szervezete, Federation Internationale de l'Automobile) van rögzítve. Ez azt jelenti, hogy a játékos feltuningolhatja az autóját, és így megdöntheti a valódi pilóták által felállított köridőket. Amit ugyebár mindenki szeretne..." a precizitás érdekében, ami a Studio33-ban mindent ural, még egy csomó plusz van a játékban. Például a box szerelői pont úgy futnak, mint egy valódi szerelő-team tenné. Igaz, így elég nagy a tömeg, de mégis hihetetlenül gyors és folytonos az animáció. Murray Walker és Martin Brundle újból kommentátorok a játékban, mindketten kb. Telefonkönyv méretű szövegkönyvvel, hogy az összes helyzethez legyen hozzáfűzni való. „A nagyszerű a kommentárokban az," – mondja Ralph – „hogy Martin és Murray is megnézték a szövegkönyvet, és átírták, ha nem tűnt elég hitelesnek. Egy olyan kommentár a célunk, ahol Murray a játékos közvetlen környezetéről tudósít szokásos stílusában, míg Martintól halljuk, mi folyik a pálya többi részén." Bár még 3 havi munka hátravan, a játék engine-je már kész, és játszható is. Kipróbáltuk, és rendkívül gyorsnak bizonyult. A most következő pár héten a Studio33 elkészíti a világítást, az árnyékokat, és az összes többi részletet, amik egy jó játékból tökéleteset varázsol. Szeptemberre már a polcokon lesz, és akkor végignyomhatjuk az egész évadot szobánk kényelméből – csak gondoljatok bele: ahelyett, hogy csinos nőktől körülvéve a győzelmi pezsgőt nyitogatnátok, egy csomag sósmogyoró társaságában ültök otthon. Talán inkább mégsem...



EBÜL SZERZETT JOGSI?





Az *F1 '98* bukása új lendületet adott a konkurenciának, akik remélték, hogy a Psygnosis balszerencséjét saját hasznukra fordíthatják. Az Eidos bejelentette hivatalos *F1*-ét, a Ranchor fejlesztésében, '98-as adatokra építve. Az EA Sports szintén ringbe lépett saját verziójával. Hogy ki fejleszti? A pletykák szerint az *F1 '98* készítőgárdája, a Visual Sciences. Na ezt vajon melyik okos találta ki az EA-nál?...

A képek: Eidos Official Formula 1 Racing PC-s verziójáról készültek

K V



KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

A joviális mosolyú Ralph Feynerhough, az *F1 '99*-es csapat vezetője a Studio33-nál elmeséli nekünk egy ilyen penge játék összehozásának minden megpróbáltatását és kínszenvedését.

Mióta dolgoztok ezen a játékon?
Az engine készítése azután kezdődött, hogy a tavalyi év vége fele elkészült a *Newman-Haas Racing* PC-s adoptációja, az *F1 '99* munkálatai pedig hivatalosan ez év januárjában indultak.

Milyen pluszt jelent majd az *F1 '99* az eddigiekhez képest?
A részletekre való odafigyelés és a valósághűség lesz a plusz. A fő célunk, hogy megtaláljuk azt, ami a Forma 1 versenyeket és a verseny-évadot egyedülállóvá teszi, és ezt egy nagyszerű játékban mutassuk be. Természetesen a legújabb technikákat használjuk majd a grafikus engine, a mesterséges intelligencia, és a dinamika modellezésének területén, de olyan különlegességek is lesznek majd, mint pl. a pilóták különböző egyénisége, motorhibák, visszavonulások, láthatóan különböző box-stratégiák, és intelligens box-csapat. Ezek mind pluszként jelentkeznek – és persze az évszámnövekedés a címben...
Vannak teljesen új dolgok a játékban? Mi mutatjuk be elsőként a Sepangban található malajziai pályát, gyakorlatilag mielőtt még a versenyzők kipróbálnák. Majd kell nekik is egy-egy példány a játékból, hogy előre gyakorolhassanak... Egy csomó új effekt is megjelenik, mint pl. a levegő remegése a hőtől, azonkívül új m.i. (mesterséges intelligencia) döntésrutinok, amik pl. box-stratégia váltásokhoz vezetnek. Ez még így, egyetlen PlayStation-ös F1-ben sem volt épkézláb módon elkészítve.

Hogy készült a grafikus engine? Leültetek a gép elé, hogy 'na lássunk neki'?
Az engine nagy része a *Newman-Haas Racing*-re épül, de természetesen inspirált minket a többi minőségi PlayStation *F1*-es játék is. Úgy érezzük, egyre többet hozunk ki a PlayStation-ből; gyönyörűen megmunkált autókat, pályákat készítünk, és emellett még van lehetőségünk pár szép effektre is.

Milyen problémákkal kerültetek szembe egy ilyen komplex játék elkészítése közben?







A legkomolyabb a kutatás, az adatgyűjtés volt. Ahhoz, hogy egy élethű *F1* játékot írhass, rengeteget kell tudnod a Forma 1-ről. A csapatunkban egy csomó Forma 1 fanatikus van, és ehhez még a FOA-tól (Formula One Administration – a F1 Adminisztrációs Részlege) és maguktól a csapatoktól kapott jelentős mennyiségű adat is hozzájárult. Ez az autómatricáktól kezdve a pályatérképeken keresztül az autók és pilóták teljesítményéig mindent magában foglalt.

Olyan arcok vagytok, akik végigszáguldanak a silverstone-i pályán egy tesztautóban, hogy első kézből legyenek tapasztalataitok?
Hát igen, valamennyire kell érteni ahhoz, amit modellezel, nem? A csapat egy része, engem is beleértve, még régebben kilátogatott silverstone-ba, hogy elkapjuk a versenyzés és az autó dinamikájának az érzését, a Lotus, később néhány együléses F1-es autóval tett köridő infoit felhasználva. Piszkos meló, de hát ugye valakinek ezt is el kell végeznie... a következő a kétüléses F1-autó lesz, olvassátok ezt, McLaren?...

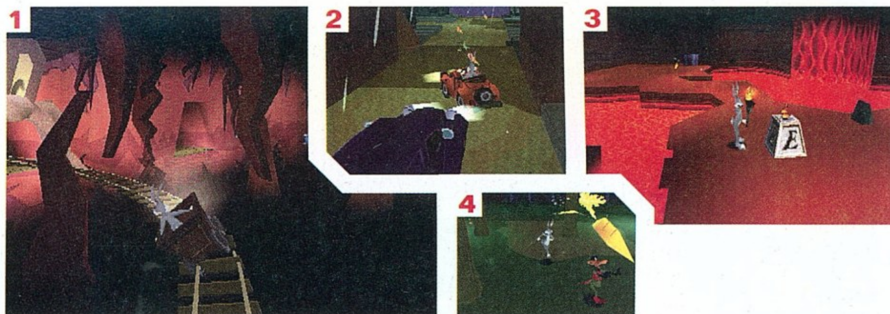
Mit gondolsz, ki lesz a következő világbajnok?
A bennem lakozó optimista az első háromban a következőket szeretné látni: Alex Zanardi, Rubens Barrichello, Ralph Schumacher. Ha realistán nézzük, azt mondanám, David Coulthard lesz az - egy kis szerencsével és a megfelelő hozzáállással.

KIADÓ:	Infogrames	SZÁRMAZÁS:	Nagy-Britannia
FEJLESZTŐ:	Behaviour Interactive	TÍPUS:	Kaland
MEGJELENÉS:	Június	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy



A répazabáló szőrös barátunknak Micheal J. Fox-i problémákkal kell szembenéznie. Mizújs, haver?

A pop-kultúrát meghatározó jegyek között keresgélve azonnal Tapsi Hapsi jut eszünkbe. Ez a fickó már több mint ötven éve velünk él, répáját rágcsálja és még mindig nagyon népszerű, ami annak köszönhető, hogy az ő filmjeiben sokkal jobbak és mélyebbek a poénok, mint Miki Egér-nél valaha is voltak. De miről is szól ez az egész? Úgy tűnik, hogy Tapsi Hapsi éppen hazafelé tartott, amikor rábukkant egy időgépre. Azonnal beleugrott és kapcsolgatni kezdett. A következő pillanatban pedig, már bele is került egy időspirálba – jó pár százszor láttuk már ezt a történetet a *Qantum Leap to Back to the Future*-ben. A te segítségedre is szüksége lesz ahhoz, hogy megtalálja a hazavezető utat, ebben a többdimenziós labirintusban. Miből is áll ez a munka? Összesen hat világot kell felfedezned, melyek mindegyikében egy, a rajzfilmből ismert karakter dominál. Így előfordul, hogy a Karib-szigeteken Yosemite Sam-mel kell csatáznod, vagy hogy a kőkorszaki Mexikóban Elmer Fudd-tól kell rettegned. A legjobb viszont a középkori rész, ahol Witch Hazel akarja szőrös hősünket fazékjába juttatni. Több szinten is kipróbáltunk már és mindegyiket nagyon érdekesnek találtuk. Rengeteg fejtörőt kell megoldani és ezek elég változatosak ahhoz, hogy sokáig szórakoztatók maradjanak. Arany répákat kell gyűjtened, amik olyan alagutakat és órákat nyitnak meg, melyeken át más világokba lehet eljutni. Bár még több apró simításra szorul, a *Lost In Time* színes, vicces, és nagyon magával ragadó. Ha a Behaviour-nek sikerül megszépíteni a grafikát, és javítani a kamera látószögein, akkor ez egy 24 karátos siker lesz.



[1 - 4] Hogy mi mindenre nem képes Tapsi Hapsi egy arany répáért...





[1] A mindenütt jelenlevő ACME cucc felbukkan minden műhelyben. [2] Üdvözöljük a Skylark fedélzetén.

Dan Mayers





● PONTOK

- Itt vannak a legjobb szereplők – Witch Hazel, Elmer Fudd és a többiek.
- Igazi rajzfilm érzetét adja.
- Nagyon összetett játék.

● PONTOK

- A kamera nézőpontjai egy kicsit bizonytalanok.
- A nehézségi szint nem egészen következetes.
- A textúrákat át kéne alakítani a tisztább kép érdekében.

● FIGYELMEZTETÉS

Mivel az igazi rajzfilmeknek folyamatos az animációjuk, kíváncsiak voltunk arra, hogyan sikerült ezt a PlayStation-ön megoldani *Tapsi Hapsi* esetében. Látva a *Lost In Time*-ot, elégedettek lehettünk. Vannak nagyon szép megoldások, és elég összetett a játék ahhoz, hogy sikeres legyen.

PSM ÉRTÉKELÉS

10	A *PSM* csak a tökéletes játékoknak ad 10 pontot.
9	Jó kis program – habozás nélkül ajánljuk.
8	Nagyon-nagyon jó. A gyűjteményedbe való.
7	Jó játék, bár vannak kisebb hibái, érdemes megvenni.
6	„Mit akarhattak?" Játszható, de döcögős.
5	Átlagos darab. Koppintás, de azért megvehető. Éppen hogy...
4	Átlag alatti. Súlyos játszhatósági gondokkal küzd.
3	Elég pocsék. Legfeljebb kölcsönkérni érdemes.
2	A tűrhetőség határa. Technikailag gyatra, rosszul szerkesztett, hamar megunod.
1	Úgy ahogy van, pocsék. Emberi fogyasztásra alkalmatlan.
0	CD formájú söralátét. Annak is gusztustalan.
PlayStation	Különlegesen jó, ezt meg kell venned. Kedvenc játék logot érdemel.

Hanyast kapjon, he? Mi a csudának használják a 100-as skálát a videojáték iparban, mikor a százalékokkal folyton csak baj van? Törheti a fejét az ember, hogy hány százalékos az értékelendő darab, s bár tudja, hogy 100%-os játék nem létezik, mégiscsak kibök egy számot, aztán mindenki magától jön rá, mennyire jó vagy rossz a program. Mi nyugodtan adunk 10-ből 10-est a *Final Fantasy VII*-nek és a *Tekken 3*-nak, mert tudjuk, hogy megérdemlik, érdemes megvenned őket.

A százalékos értékelés a tudományos alaposság érzetét kelti, s mikor olyat látunk, hogy egy játék hangja 82%-os, elképzeljük a kritikust egy hangszigetelt laborban üldögélve, egy 300-as kérdőív kitöltése után, bonyolult matematikai képletet alkalmazva hozza meg a döntését. Mi csak 10 pontot adunk. Nem tudományosan megalapozott eljárás, de nem is akar annak látszani. De legalább nem gyötör a fejfájás egy-egy játék értékelése után.

A mi módszerünk egyszerű és következetes. Ha eleinte nem is értesz egyet velünk, ha megveszed a játékot, rájössz, hogy talán mégis igazunk volt.

Próbajáték

KRITIKÁK


56


62



75



[1] A Ford Escort – sötét, sanda és veszélyes. [2 – 3] A *V-Rally 2* mindent tud: a makadámtól a jégbordákig. [4 – 5] Egy kissé beborult... [6] Éjjellátó szemüveg? Na ne!

V-Rally 2

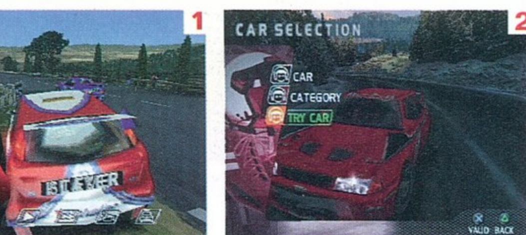
Spéci kasznik, és füstölgő kipufogócsövek – újra itt a *V-Rally*! És hogy mennyire rally? A *PSM* szerint nagyon...





Előfordul, hogy egy-egy számról, dallamról vagy együttesről azt mondják: amolyan „kocsiba való" zene. Olyan, mint a vonósokat is felvonultató, de különben rockot játszó Fleetwood Mac, amit a „középosztály" hallgat, miközben teper az M7-esen. Vagy amilyen a búgó hangú Alanis Morrisette. A *V-Rally 2* számára azonban a francia Sint választották, ezt a kissé bizarr francia csapatot, akik thrash-metalban nyomulnak, és még a gitárjuk húrja is szögesdrótból van. Brutál metál, sakál vokál, eszeveszett szinti – agyrém az egész. A zene a legrosszabb ebben a játékban, egyébként nagyon ott van: lélegzetelállító, lebilincselő, páratlan. Hibátlan, úgy, ahogy van. A legjobb rally PlayStationön. Vagy mégsem? Oké, indulás, tegyük egyesbe... Kezdetben volt ugye a V-Rally. Olajszag, csikorgó gumik, behorpadó lökhárítók és kissé nehézkes kormányzás. Ez volt 1997-ben... ▸





[1] Hopp, jön a kerítés! Karramba! [2] Mielőtt megveszem, megyek vele egy kört.









■ KIADÓ:	**Infogrames**	■ FEJLESZTŐ:	**Eden**
■ MEGJELENÉS:	**Július**	■ KORHATÁR:	**Nincs**
■ ÁR:	**14 990**	■ TÍPUS:	**Nyomjad, hadd menjen (rally)**

[1] Replay: ahogy a lökhárító látja. [2] Nyíl mutatja, merre van az arra. [3] Vezetés közben érdemes néha szétnézni. [4 – 9] Az első néhány pálya még nudli, de később bekeményítenek az ellenfelek. [10 – 11] Egy verseny – több nézőpont. [12] Menü a replayben. [13] Egymás ellen. [14] „Hát nem kiszóródott a zizim!"

NÉZŐPONT KÉRDÉSE

A *V-Rally 2*-ben ötfajta nézet (két belső és három külső) közül választhatsz. És ez még nem minden. Ha a szőrözőknek ez nem lenne elég, a kamerát tetszőlegesen, bárhová el lehet helyezni.



Hátsó nézet: kizárólag úriembereknek.



Motorháztető nézet: Csak nőknek. (És a szőrözőknek.)



Egyéni nézet: kicsit magasan van ugyan, de így valamivel könnyebb.



Csomagtartó nézet: Kicsit király? Jobban mondva nagyon...







(1) De gyorsan mennek ezek a fák! Harmadik vagy, balról surmó. A kanyar előtt előzz! Mondom a kanyar ELŐTT! (2) Az eső különösen jó lett. (3) Csúszik, mint francia krémesre a nagymálna.

A *V-RALLY 2*-NEK SIKERÜLT AZ EFFÉLE PROGIK MINDEN ELKÉPZELHETŐ JÓ TULAJDONSÁGÁT EGYESÍTENIE...



▶ A *V-Rally* a legjobb formáját hozza. Sikerült az efféle progik minden elképzelhető jó tulajdonságát egyesítenie. Hihetetlenül hangzik? Pedig nem az. Olvass tovább, és neked is leesik tőle az állad.

(Első sebesség.) Nézzük meg, milyen is a cucc kívülről. Felejtsd el a cybertechno acélverdákat (a la Ridge), de az olyan hű-de-nagyon-valósághű programokat is, mint a Tourismo. **Ha már mindenképp hasonlítani kell valamihez, akkor valami *McRae/TOCA* hibridet képzelj el (van sár, horpadás, miegymás), és olyan helyszíneket,** amilyeneket még egyetlen (értsd: egyetlen) PlayStation-játékban sem láttam. A növényzet varázslatos, az út pedig olyan szépen, egyenletesen hullámzik alattad, mintha olajos kötélen húznák. Az autók single playerben 600 (!) poligonból állnak, és ez meg is látszik rajtuk. Polírozott fémfelületek, csillogó ablakok, a replayben pedig látod, amint eszeveszetten tekered a kormányt, a mitfárer pedig beüvölti a következő kanyart. Nem tévedés, a replayben is láthatod, mi történik belül a kocsiban. Ha ezek az autók nők volnának, elolvadnánk a gyönyörűségtől.

(Második sebesség.) Nézzük, mit mondanak a számok! 60 pályán lehet nyomulni, csúszni, lökdösődni (és persze borulni), Angliától kezdve, Franciaországon és Németországon át Finnországig és Svédországig, összesen 12 országban.

Ennek persze az lesz az eredménye, hogy eléggé változatos a terep. Spanyolországban aszfalt, Új-Zélandon sártenger,



V-Rally 2

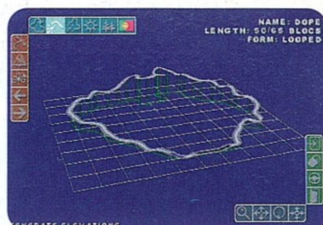




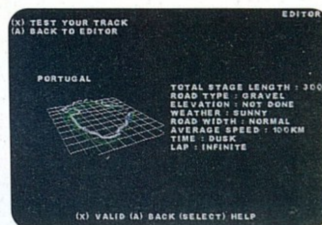
[1] Nem fog csalódni, aki kipróbálja a *V-Rally 2* kétjátékos üzemmódját.
[2] Sok kicsi ... [3] ...sokra megy.

EZT KAPD KI!

Hihetetlenül hangzik, de igaz: a *V-Rally 2* egyszerűen megunhatatlan. Ha nem lenne elég az alapjáték 60 pályája, akkor csinálj egyet magadnak. Egy gombnyomás is elég hozzá, de megadhatsz saját paramétereket is. A variációk száma véatelen.



Ikonok segítségével csűrheted, csavarhatod, alakíthatod a pálya vonalát, ahogy kedved tartja.



Aztán jöhet mondjuk egy... piskótaformájú pálya. Vagy autóformájú.

MINDEN AUTÓ KÜLÖN-KÜLÖN, KEDVED SZERINT TUNINGOLHATÓ, HOGY GYORSABBAN HALADHASS A GYŐZELEM FELÉ VEZETŐ ÚTON...

Monte Carlóban hó, Ausztráliában homok. Különben biztos lehetsz benne, hogy nemcsak látszólagos különbségekről van szó. A borítás komolyan befolyásolhatja az eredményedet. A sikerhez autónak és terepnek tökéletes összhangban kell lennie. Apropó, autók! Kezdetben 17 van belőlük, és mindegyik más-más vezetési stílust igényel. További 10-et (köztük néhány legendás rallygépet) az eredményeid függvényében próbálhatsz ki, szóval, hogy úgy mondjam, van mire gyúrni. Toyota Corolla, Peugeot 206, Peugeot 306, Subaru Impreza, Hyundai, Seat, Skoda... Ezek, és még sok minden más vár rád az új *V-Rally 2*-ben. Minden autó külön-külön, kedved szerint tuningolható, hogy gyorsabban haladhass a győzelem felé vezető úton. A V-Rally 2 négyféle versenyt telepít a nagyszobádba: Trophy, Rally Championship (ezekben három ellenféllel kell felvenned a versenyt), **Time Trial (afféle ghost-car, itt az óra ellen nyomulsz), és természetesen a kötelező Arcade, a V-Rally 2 előszobája, ahol a kezdőknek sem kell szégyenkezniük.** (Harmadik sebesség.) Itt az idő, hogy a játék egyik legjobb részéről is essen néhány szó. A fejlesztésért felelős Edennek fenomenális multiplayert sikerült alkotnia. Versenyezhettek ketten (függőleges és vízszintes osztásban is), tovább, kapaszkodjatok meg, osztott képernyőn egyszerre négyen is. Kétségtelen, hogy ahol ennyi a mozgás, némi kompromisszumra is szükség van. A gépeket felépítő poligonok száma ilyenkor lemegy 120-ra, és némileg a sebesség is lecsökken, de nehogy már a mandula vegyen ki téged!!! ▶







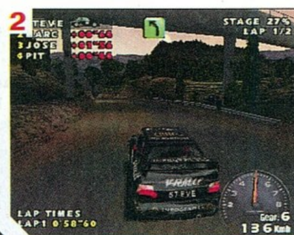






[1 - 4] Különböző helyszíneken folyik a verseny: van murvás, sáros, havas és homokos pálya is - ha pedig mindegyiket lenyomod, magasba emelheted a serleget, és örömödben itathatod az egereket. [5] Cuki kis rózsaszín...







[1] Mit értesz az alatt, hogy nincs benne a merevítő? [2] Ha leszáll az est, és kigyulladnak a reflektorok, nem árt, ha jók a reflexeid. [3] A replayben megkeresheted a legjobb szöget.

AZ ELEJÉN MÉG VAKÍTÓAN CSILLOGÓ AZ AUTÓD, A VÉGÉRE AZONBAN, NÉMI SÁR KÖZREMŰKÖDÉSÉVEL, NÉGY KERÉKEN GÖRDÜLŐ DISZNÓÓL LESZ BELŐLE...

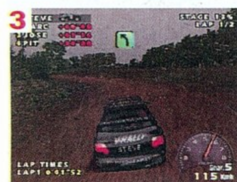
▶ Indulhatsz tehát a versenyeken, vezethetsz az óra ellen, de ha úgy tartja kedved, arcade módban is próbára teheted az ügyességedet. És ne felejtsd el, mindezt négyen is lehet! Kevés PlayStation játékban van ilyen lehetőség, és ha van is, ritkán sikerül olyan jól, mint éppen itt. Lehet, hogy multiplayerben nem olyan szemrevaló a grafika, de az, hogy többen is játszhattok, mindenért kárpótol. Ha valaki egyedül nyomul, megteheti (de még hogy!), ám semmi sem hasonlítható ahhoz, mint amikor egy élő, lélegző ellenfelet szorítasz le az útról, hogy azután gonoszul nevess, ha a hátsó kerekeddel homokot zúdíthatsz a szélvédőjére. Ezt egyszerűen látni kell! Most pedig térjünk ki néhány említésre méltó részletre – van belőlük jócskán. Az elején még vakítóan csillog az autód, a végére azonban, némi sár, és egyéb kosz közreműködésével négy keréken gördülő disznóól lesz belőle... Azok a sziklák, fák és ellenfelek pedig, akikkel a játék során „összetalálkozol", látható nyomokat hagynak a kasznin. Ezek természetesen nem teszik áramvonalasabbá a körvonalaidat, mi több a vezetést is nagyban meg tudják nehezíteni.

Még ez sem elég? Verseny közben öt nézőpont közül választhatsz, de ha akarod, te döntheted el, honnan kövessen a kamera. Jó, mi? Ha a játék elején beírod a neved, a verseny közben a hátsó rendszámtáblán is azt olvashatod. Hímnemű mellett női mitfárert is választhatsz, vagyis a verseny idején az ő hangja mondja majd az instrukciókat. Próbát is tehetsz a különböző játékfajtákkal, hogy eldönthesd, melyik tetszik legjobban. Ha pedig döntöttél, meghallgathatod, miként teszi próbára a ***V-Rally 2*** a **tévéd hangszóróit: a játékban ugyanis az gépek eredeti motorhangját hallgathatod, és a csikorgások-ütközések effektjei is nagyon élethűre sikerültek.** (Negyedik sebesség.) A *V-Rally 2*-nek van még egy nagyszerű tulajdonsága, nevezetesen az, hogy itt található a PlayStation-játékok történetének legnagyszerűbb pályaszerkesztője. Nem elég a 60 pálya? Csinálj egyet magadnak! Saját műveid akár 50 elemből is állhatnak. Olyan az egész, mint a komputeres Lego. Kanyarok, egyenesek, bukkanók, emelkedők... csak tőled függ. Akár egyenes-, akár körpályát tervezel, bármelyik országot, bármilyen növényzetet, időjárást és napszakot kiválaszthatod. Valamivel nem vagy megelégedve? Sebaj, menj vissza, és tetszés szerint bármelyik jellemzőt megváltoztathatod. Ha pedig elkészült a műved, mentsd el egy memóriakártyára, és kész. Akár 50 is elfér rajta belőlük. Ezeket később

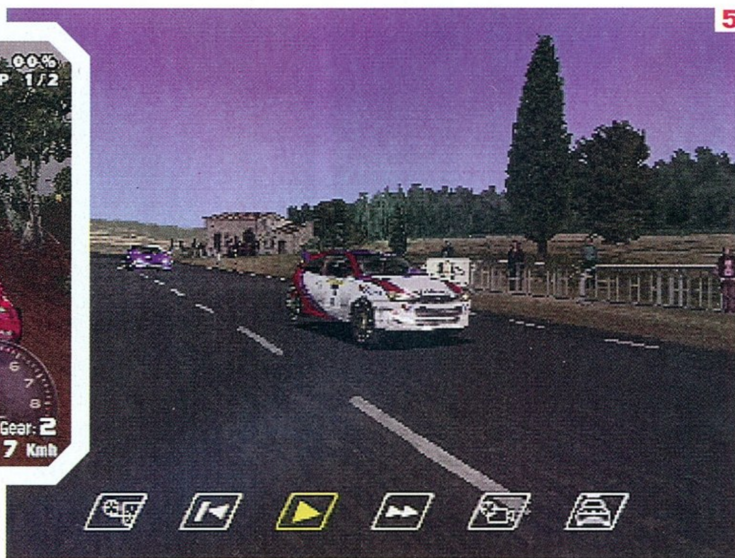








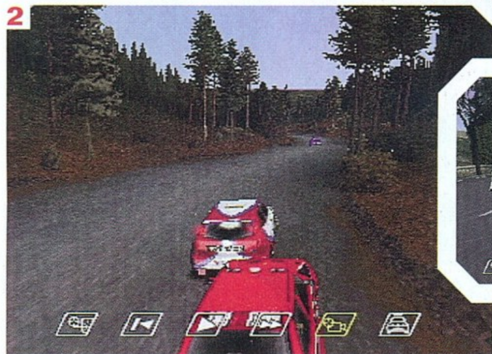




[1 – 6] Ha egy játékban annyi mélység van, mint a V-Rally 2-ben, lehetetlen nem kihasználni: replay, multiplayer, tuning, kameraváltoztatás, jó játszhatóság, sok pálya, gyönyörű képek, és utolérhetetlen változatosság. Ez a V-Rally 2.

V-Rally 2







VAN, AKI NÉGYESBEN SZERETI

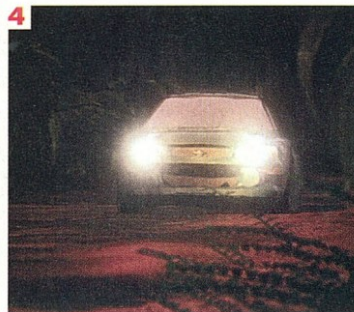
A pályaszerkesztő mellett a V-Rally 2 másik nagy erőssége a többjátékos üzemmód. A grafika minősége romlik ugyan, a játék azonban továbbra is lebilincselő maradt, és a PSM kocsimosás helyett inkább ezt választotta. Ellenállhatatlan!



Egy, kettő... sok. Mint a Sesame Street.



Nincs nagyobb muri, mint négyen játszani. Hmm!!!





[1] Fekvőtámasz rally módra. Ronda, de „finom". [2 – 3] Előre, pause, vissza, kamera-beállítás... Mintha saját filmstúdiód lenne. De persze csak autós filmeket forgathatsz... [4] Tessék, itt van. A szokásos ...Vvvvrummmm... [5] Merre van az arra?

KEVÉSBÉ REALISZTIKUS, MINT A TOCA 2, AKKOR MÁR INKÁBB ARCADE ELEMEK FEDEZHETŐK FEL BENNE, DE AZÉRT NEM AZ R4-RE KELL GONDOLNI...

single- és multiplayerben egyaránt használhatod. Ha pedig mindehhez nem lenne kedved, csak nyomj meg egy gombot, és a pályaszerkesztő magától kitalál neked egyet. Más játékokban is láttunk már ilyet (ld. *Tommi Mäkinen Rally*), de ilyen jóra, ilyen profira még sehol sem sikerült. Az embernek az az érzése támad, hogy – mivel a variációk száma végtelen – legalább 2012-ig nem kell szórakozásról gondoskodnia. (Ötödik sebesség.) Na és mi a helyzet a játszhatósággal? A *V-Rally 2* kevésbé realisztikus, mint a *TOCA 2*, akkor már inkább arcade elemek fedezhetők fel benne, de azért nem az R4-re kell gondolni... Valahol a kettő között. Leginkább talán a *Colin McRae*-hez hasonlít: az elején kicsit nehéz, később viszont szinte beszippantja az embert. Minden kanyar, minden egyes fékezés és minden kigyorsítás a véreddé válik. Amikor mi, *PSM*-esek elkezdünk játszani, tisztára transzba esünk, és teljesen komolyan az égiekre fogjuk, ha valami nem sikerül, akkor biztos, hogy itt nem akármiről van szó. (Hatodik sebesség). De akkor miről? Nos, ha téged nem hoz lázba, ha két párhuzamos vonal között egy téglalapot kell középen tartani, akkor felejtsd el a *V-Rally 2*-t. Itt nem verekedésről, lövöldözésről, kulcsösszeszedésről vagy fejelésről van szó. Ez itt, kérlek szépen, autóverseny. Rally, érted? És egész egyszerűen a legjobb, amit eddig PlayStationön kihoztak. A lehetőségek kimeríthetetlenek, látványos a grafika, profi játszhatóság. A rallyrajongók imádni fogják. Az Eden visszatérésére még sokáig emlékezni fogunk. Ha pedig, monsierurs, legközelebb valaki egy másodosztályú francia metálcsapatot javasol soundtracknek, csak annyit kell mondani: „non".

Stephen Pierce 

Hasonló játékok...

V-Rally 2	10/10	*PSM01*
Gran Turismo	10/10	
Colin McRae Rally	9/10	
TOCA 2	9/10	





[1] Szexi, fehér verda, a szexi, fehér úton... [2] A játék retrogépeinek egyike, légterelővel.

PlayStation Magazin 01

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Lenyűgöző helyszínek, valódinak tűnő utak	9
JÁTSZHATÓSÁG:	Pont olyan nehéz, amilyennek kell	10
ÉLETTARTAM:	Nem érted?! Saját pályák!!!	10

Hat játék egyben: ha tehát épp most vettél PlayStationt, ezt vedd meg! Ha szereted a rallyt, akkor is. Ha... Egyszóval: kihagyhatatlan!

10 10-BŐL

Ape Escape

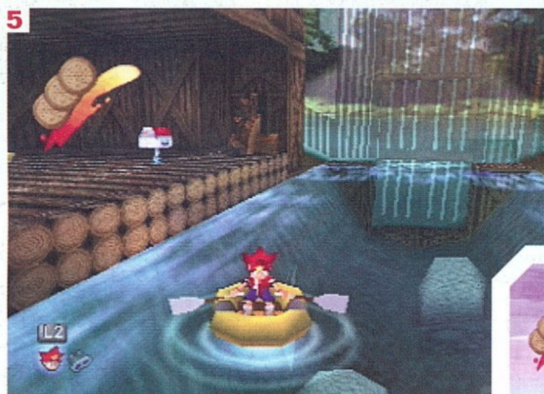
Szembenálló a hüvelykujjuk. A génjeink 99%-a megtalálható bennük. Szeretik a banánt.










[1] A bunkósbotod nyilván nem egy fénykard...
[2] Majmok letaglózása a jégkorszakban.
[3] Napozó majmok elfogása a tengerparton.
[4] Igen! [5] Evezés az analóg karokkal [6] Brrrrr.

Majompörkölt, majomsült, majmos pite - hamarosan mindenki egyetért majd a letűnt amazon-menti törzsekkel abban, hogy az egyetlen jó majom az, amelyet miután leterítettünk fúvócsővel, majd elhelyeztünk egy, az erre a célra alkalmas méretű főzőedényben... Kegyetlenségnek tartod? Talán annak tűnhet, de ne engedd, hogy azok az aranyos, barátságos külsejű csimpánzok, amelyeket az állatkertben láttál megtévesszenek - most hiperintelligens majomszabásúakról van szó, akiknek az a küldetésük - hogy kigúnyoljanak, átverjenek, és feldühítsenek, miközben leigázzák az egész bolygót.



Köszönet Chazzer Darwinnak Spike-ért. Ez a tüskehajú techno-gyerkőc az *Ape Escape* hőse, még akkor is, ha a sztárok kétségkívül maguk az ugráló, visítozó, a hátsójukat vakaró majmok.

A te feladatod, hogy segíts Spike-nak újból foglyul ejteni a főemlősöket, akik visszaszöktek az időben, és legyőzni magát a Majomkirályt, a gonosz Kísértetet. Ez nem lesz könnyű. Először is meg kell barátkoznod a játék kizárólag analóg irányításával, el kell sajátítanod Spike összes cuccának használatát, azután elég közel kell jutni ahhoz a tiltakozó és nehezen megfogható alanyhoz, akin az előbb említett felszereléseket használni akarod.

NE ENGEDD, HOGY AZOK A BARÁTSÁGOS KÜLSEJŰ ÁLLATKERTI CSIMPÁNZOK MEGTÉVESSZENEK! ITT MOST OLYAN MAJMOKRÓL VAN SZÓ, AKIKNEK KÜLDETÉSÜK VAN

Az alkotók sokat kihoztak az *Ape Escape* irányításából, ahol az egyik analóg kar Spike mozgását, míg a másik a cselekedeteit irányítja. Igazság szerint, eltekintve attól, hogy analóg gamepad-et érdemes venni, ez nem lesz különösebb hatással a játékidődre. Nem is az irányítás eszköze a lényeges, hanem az, hogy azzal hogyan lehet a játék tárgyait és járműveit kezelni. Nézzük meg a legegyszerűbb példát: a két kar használata lehetővé teszi, hogy miközben az egyik irányba futsz, a másikba lendítsd a hálódat. Összetettebb esetben evezős csónakokat irányíthatsz, távirányítású autókat vezethetsz, vagy miközben a víz alatt úszol, két karcsapás között akár elfogó hálókat is dobhatsz. Spike irányítása nem sokban különbözik Lara-étól a *Tomb Raider*-ből, vagy *Spyro*-étól a *Spyro The Dragon*-ból, csak néhány





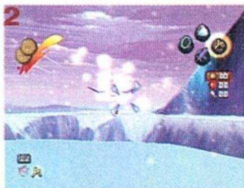


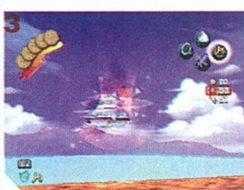


■ KIADÓ	SCEE	■ FEJLESZTŐ	SCEI
■ MEGJELENÉS:	Július	■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	14 990 Ft	■ TÍPUS	3D Platform

[1] A támfal ledöntésével elkaphatjuk azt az elcsavargott majmot. [2 - 3] Csúzlival leszedhetők azok a repülő izék... [4] A jegesmedve odébb csúszik, ha fejbe verjük.







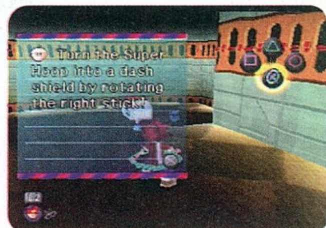


MAJOMTEMPÓ

Bár lehet, hogy csak egy hálóval és egy bunkósbottal indulsz, hamarosan eszközök egész tárházát halmozod majd fel – többek között pajzsot, repülőt, parittyát, és (természetesen) majom-radart. A szintek közti extra gyakorlórészek megmutatják ezek használatát.



Ismerkedj meg a Prof.-al - aki James Bond cimborájához, Q-hoz hasonlóan szintén hasznos holmikkal rendelkezik.



Tanácsot is kapsz a kiválasztott eszköz használatához.



Az irányítókar használatával a hula-hop karikát felpörgethetjük.



A nyolc eszköz bármelyike hozzárendelhető a négy fő gombhoz.

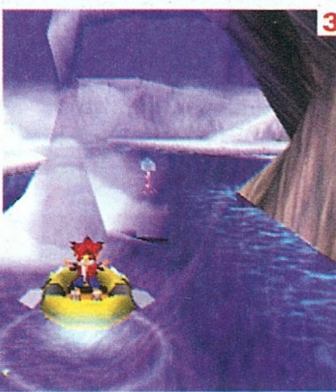
nüansznyi eltérés van – mint például, hogy a kiválasztott kapcsolót a kar benyomásával használhatod, vagy hogy az evezéshez mindkét kar kell.

A 3D-s platform-okat eddig megbéklyózta az, hogy bármennyire is szórakoztatóak voltak, mindig elhanyagolták a játékmenet változatosságát, vagy a játék méretét. Az *Ape Escape*-et, – a nyolc különböző fegyverrel, illetve egyéniséggel bíró majmával, a gyors akciókkal és az egyszerű, ám emellett hatásos fejtörők keverékével – nem fenyegeti az a veszély, hogy unalmassá vagy netán előre kiszámíthatóvá válik. Ehhez hasonlóan, azok a félelmek is eltűnnek, miszerint a 17 szint végigjátszása rövid ideig tart, hamar rájössz ugyanis, hogy minden szint leginkább olyan, mint egy-egy külön kis világ, terjedelmes alsóbb szintekre osztva, amelyek egy-egy téma variációi.

Nyilvánvaló, hogy az *Ape Escape* készítői nagyon keményen dolgoztak azon, hogy a játékból kihozzák a maximumot. Egy adott pálya befejezése után még mindig várhat rád valami tennivaló: néhány majom, akiket egy repülő szerkezetről „hálózhatsz be", vagy egy észbontó sebességű hula-hop karikapörgetés. ▶







[1] Ezen a külön szinten lehet a kísértet csicskását hajkurászni [2] Szedjük csak le ezeket a pókságokat a plafonról... [3] Vigyázz az elektromos rájára!

Ape Escape

HÁLÓSZAGGATÓK!

Ez pont olyan jó, mint egy megállíthatatlan combo kivitelezése, vagy egy csurig töltött forgófejes gépágyú megszerzése – az az effekt, amit egy majomszabású elfogásakor kapsz, miután keresztülhajszoltad csapdákkal teli folyosókon, leomló hidakon – fel kell jusson a PlayStation Magazin mindenkori listájának élére.



Gyerünk egyenest a barlangokba! Ennek a nyavalyásnak fegyvere volt. De nem mentette meg.



Szabadulj meg a hóember cimborájától és kijön az a jégkunyhós majomfajzat.



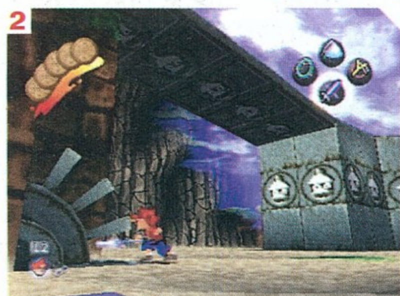
Vussss! Iiiiiiii! Nincs menekvés a végzet hálójától!



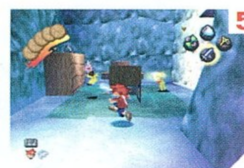
A lopakodás hasznosnak bizonyul, ha a majom túl későn veszi észre, hogy nincs egyedül.

1


▶ Ha elég különleges tokent gyűjtesz be, hozzáférhetsz a három minijátékhoz, sőt az *Ape Escape* még a Sony nemsokára megjelenő PocketStation-jének is hasznát veszi – letöltheted az elfogott majmokat egy apró virtuális világba. Csak kevés játék versenyezhet az *Ape Escape* kidolgozottságával és megunhatatlanságával. A játék DualShock-os trükkjei felérnek a *Metal Gear*-éval, az eszközök használata olyan élvezetes, mint mondjuk egy *Tekken combo*-é, és az animációk és fényeffektek pedig saját elborult mivoltukban pont olyan királyok, mint a *Tomb Raider*-ben. Végre kiereszthetjük az eddig benntartott levegőt, a PlayStation világklasszis platformmal lépett színre.

2


3 4


5


Hasonló játékok...

Ape Escape	9/10	*PSM01*
Oddworld: Abe's Oddysee	9/10	
Spyro The Dragon	8/10	
Jersey Devil	8/10	

6 7


8 9


[1] Nesze neked... [2] Fordítsd el a kereket, engedd le a hidat, és tiéd a nyeremény. [3 - 4] Ezek a gépek mind a nyomorult majmok termékei. [5] Banánhéjkeringő. [6] Nagyobb csónak kell ide... [7] Hannibál, a majom. [8] Kússzunk csak... [9] Karambol

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 01

GRAFIKA:	Gyönyörű, zseniális, és tökéletesen animált	9
JÁTSZHATÓSÁG:	Változatos, eredeti, és szórakoztató	9
ÉLETTARTAM:	Először könnyű, fokozatosan nehezedik	8

Az eddigi legjobb platformjáték. Egyszerre szórakoztató és élvezetes. Amit nem vártunk, hogy folyamatosan új ötletek bukkannak fel.

9 10-BŐL

ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS



AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

Fizess elő a *PSM* egész, fél vagy negyed évfolyamára s ezzel takaríts meg 33%-ot a vételárból! Egyedül a következő számot is előfizetheted.

TELEFON:	467-67-20 (0-24)
FAX:	457-11-23
E-MAIL:	PSM@PLAYSTATION.HU
POSTA:	MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	15 990.- Ft	(1 szám 1 333.- Ft)
Fél évre	8 990.- Ft	(1 szám 1 498.- Ft)
Negyed évre	4 990.- Ft	(1 szám 1 663.- Ft)
A következő számra	1 790.- Ft	

Syphon Filter

Végigjátszottad a *Metal Gear Solid*-ot? Az élet merő unalommá vált? **Szeretnéd újra átélni a lopakodós, lesből lövöldözős győzelmeket?** Hölgyeim és uraim, ismerkedjetek meg a *Syphon Filter*-rel...



[1] Ezen a szinten ellenanyaggal kell beoltanod a kísérleti alanyokat. Ez nem is nehéz. Megtalálni őket annál inkább... [2] Tony rádöbben, hogy a csőrendszer kisajátítása valószínűleg hiba volt... [3] A villámgyors helikopter. [4] Fejesugrás az üvegen át. Súlyos. [5 – 6] Események. A *Syphon Filter*-ben dögivel vannak.

Könnyű cinikusnak lenni. De ha egy játékot – akár hallgatólagosan is – az amerikai *Metal Gear Solid*ként harangoznak be, érthető ha az ember kételkedik. A *Syphon Filter* név, a *GoldenEye* és *Metal Gear* játékokéhoz hasonló elemek listája ugye azt sugallják, hogy a program a két előd korcsszülöttje, csupán olcsó utánzat? Ötlettelen ismétlés, amely sokkal jobb játékok sikerének fényében próbál sütkérezni kicsit? Tévedés.

A *Syphon Filter* nagyon is ott van. Kicsit kiforratlan, és jobban hasonlít Jean Reno-ra a *Leon a profi*-ból, mint a jólfésült John Cusackra a *Fegyencjárat*-ból. Kissé macerás az irányítása elsőre és sok izgalmas pillanattal később is – inkább emlékeztet a kiszámíthatatlan és csapongó Nikitá-ra, mint a higgadt profira, Bondra. Ezzel együtt is az év egyik legélvezetesebb, leginkább magával ragadó Playstation játéka.

A harmadik személyű nézetet használó *Syphon Filter* egy különböző szinteken játszódó lövöldözős típusú játék. Egyes részeinél a cselekményt ádáz harc jellemzi. Az első szint például heves lövöldözés színhelye a főhős Gabe ügynöktársai és egy terroristacsoport között. Egy aluljáró elérése az elsődleges cél, amelynek érdekében Gabe utcákon, sikátorokon és épületeken küzdi át magát. Ahogy hősünk előre halad, a küldetés új célokat is kap, például egyik ügynöktársa fedezését.

Ennél a résznél a *Filter* többnek látszik egy közönséges lövöldözős játéknál – cselekményt bonyolító narráció és megfejtésre váró, az előbbrejutást segítő rejtvények jellemzik.



Egy későbbi szinten Gabe egy katonai bázisba próbál bejutni. Mivel a kulcsfontosságú területeket örök védik, a fő cél az, hogy halkan elosonjunk az ellenség harcosai elől, illetve örökre elhallgattassuk őket anélkül, hogy feltűnést keltenénk. Ha elbaltázod a műveletet, az épület csendjét riasztók sivítása és a közeledő ellenlábasok bakancsainak ütemes zaja töri meg. A nehézfegyverzettel ellátott ellenfelek sűrűjében Gabe feladata egyre nehezebb. A *Metal Gear Solid*-tól eltérően – ahol az ellenség rövid- és hosszútávú memóriaproblémákkal küzdött – ha a katonák

HA A KATONÁK LÁTÓMEZEJÉBE KERÜLSZ, A SZINT HÁTRALÉVŐ RÉSZE MÁSBÓL SEM ÁLL MAJD, MINT A TÚLERŐVEL SZEMBENI SZÉLMALOMHARCBÓL.





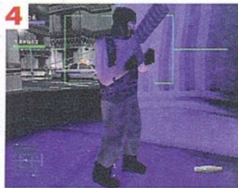


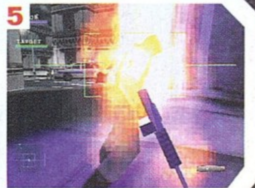
KIADÓ:	SCEE	FEJLESZTŐ:	989 Studios
MEGJELENÉS:	Június	KORHATÁR:	nincs meghatározva
ÁR:	14 990 Ft	TÍPUS:	lövöldözős

















[1 – 8] A *Syphon Filter* sajnos egy kiforratlan játék Mellette szól viszont a színhelyek említésre méltó sokfélesége. A véletlenszerű húzások pedig kitűnő légkört adnak. Nem szép, de azért szemrevaló...



A SYPHON FILTER DUGIG VAN HATÉKONY FEGYVEREKKEL, A KISSÉ BETEGES TASER-TŐL GRÁNÁTVETŐKÖN ÁT A PISZTOLYOKIG



látómezejébe kerülsz, a szint hátralévő része másból sem áll majd, mint túlerővel szembeni szélmalomharcból. A *Syphon Filter* különböző szintjei az ismétlődés veszélyét váratlan meglepetésekkel győzik le.
Miután végigjártál két aluljárós szintet, nem kizárt, hogy ráunsz majd az egyre ismerősebb környezetre. A harmadik aluljáró-beli szakasz a meglepetés erejével fog hatni. **Két vágány között futva – az átrobogó szerelvények előtt hasra vágva magát – Gabe egy különösen veszélyes (és villámgyors) terroristával küzd meg.** Ez a kemény szint bizonyára újraébreszti majd lankadó érdeklődésedet.
A legjobb dolog (és furamód a legrosszabb is) a *Syphon Filter*-ben maga a főhős irányítása. Bizonyos szempontból fejlett rendszer ez, amelyből talán még Lara vagy a Solid Snake is tanulhatna. Más szempontból viszont logikátlan és dühítő. Mivel Gabe alapvető mozgásait a D-pad vagy analóg joystick segítségével irányítod, viszonylag könnyű egyik helyről a másikra sétálni (bár az előbbi kissé hüvelykujj-koptató). Amikor támadókkal állsz szemben, kétféleképpen célozhatsz. Az első az, ha hagyod, hogy a játék átvegye az irányítást – nyomj le egy gombot, a *Syphon Filter* ekkor kiválasztja a legközelebbi terroristát és Gabe szemét az ellenfél mellére szegezi. A második módszer elsajátítása némi időt vesz igénybe. Ez a kézi célzású orvlövész-üzemmód, amely a játék elején még nem olyan fontos, de később létfontosságú lesz.
Mintha csak egy mozifilmben lenne, Gabe megmenekül a golyózápor elől, ha hasra veti magát. Tud guggolva is járni, ilyenkor pontosabbak a lövései és kisebb célpontot jelent a rosszfiúk számára. Némi gyakorlás után mindkét képességet könnyedén tudod majd használni. Sőt, feltétlenül meg kell tanulnod a használatukat, mert a 989 Studios a már most bejelentett folytatásba is beépíti majd ezeket az ötleteket. Ahelyett, hogy – mint a *Tomb Raider*-ben – a rosszakaróid lassú, de egyenletes tempóban érkező találatait kelljen megtapasztalnod, Gabe rendelkezik egy veszélymérővel, amelynek állása a saját poíciójától és a célzó ellenfél helyzetétől függ. Ha ez a kijelző a csúcsra kúszik, Gabe-et találatok érik. A felkapható golyóálló mellények nyújtanak némi védelmet, de ha ezek megrongálódnak, néhány lövés végez főhősünkkel. Jogos a feltételezés, hogy hanyatt-homlok rohanni a csapdák felé kissé esztelen dolog lenne. A *Syphon Filter* összecsapásainak egy része meglepően taktikus. Ha páncélba öltözött katonákkal találkozik szembe, Gabe bizony könnyű prédává válik az össznépi húsdarálóban. Találj egy megfelelő leshelyet, onnan pedig végzetes fejlövésekkel vadászd le az elővigyázatlan áldozatot. A zoomos orvlövész-puska majdnem végig jelen van Gabe arzenáljában.

Syphon Filter

EGY ÁTLAGOS NAP

Gabe csapongó egyéniség. A kalandjai is a legkülönfélébb izgalmas pillanatokból állnak. Mint például ezek itt.



Hangtompítós pisztolyával Gabe magabiztosan lopózik.



Lőj le egy ellenfelet a fal tetején és az le fog esni... Csúnya látvány...



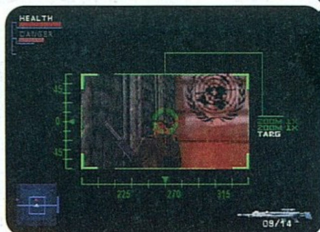
Puskát használva intézz el egy leendő hóhért. Telitalálat.



Gabe nem tud ugrani, de Larához hasonlóan átmászik az akadályokon.

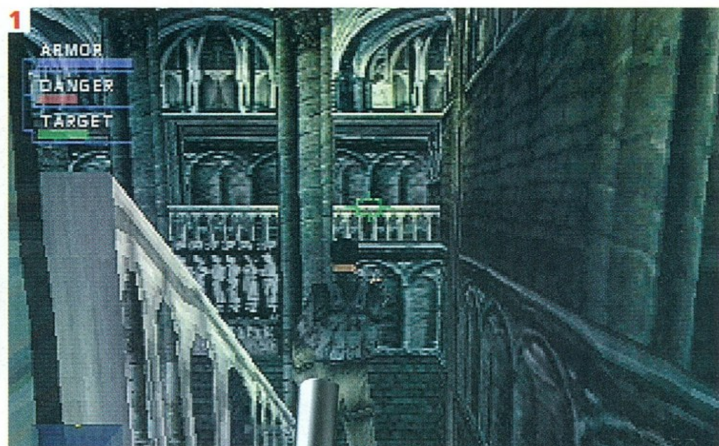


Harc egy támadó helikopterrel. Kicsit Metal Gear-es, de mindegy...

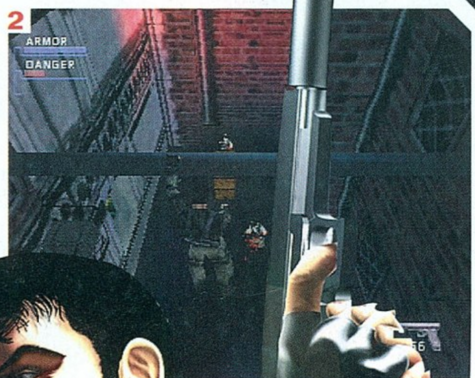


Orvlövészet, ezúttal egy hagyományos puskával. Maga a művészet.

1



2



3





[1] Jól teszed, ha rajta tartod a szemed a veszélykijelzőn.
[2] Egy kézzel lóg, közben lövöldözik. Klassz.
[3] Nem nagy probléma az esetek nagy részében, de a *Syphon Filter* FMV bejátszásai gagyik.

A *Syphon Filter* dugig van hatékony fegyverekkel. A kissé beteges Taser-től (részesítsd áramütésben ellenfeleidet, majd gyújtsd fel őket) a gránátvetőkön át a hangtompítós pisztolyokig, a tűzereje a vetélytársak nagy részét térdre kényszeríti. **Mégsem a fegyverkészlet teszi különlegessé ezt a játékot, hanem a különböző szintek csaknem tapintható légköre.** Ha elsajátítottad a kezelőrendszert, öröm lesz játszani a *Syphon Filter*-rel. Ablaküvegeken keresztülugrani a lövések elől, lesből orvlövészkedni a heves tűzharc közepén... Kész élvezet.

Ezzel együtt a *Syphon Filter* még az áhított *PSM* 9/10-et sem érdemli meg. Nehézkes kezelése és kidolgozatlansága miatt a *Metal Gear Solid*-hoz hasonlóan kiábrándítóan hosszú időt vesz igénybe a végigjátszása és – mivel hiányzik belőle a Konami mesterművének kifinomultsága – a hosszúéletűsége a legkérdésesebb.

James Price 

Hasonló játékok...

Metal Gear Solid	10/10	
Tomb Raider	10/10	
Syphon Filter	8/10	*PSM01*
Tenchu	7/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 01

GRAFIKA:	Nem a legjobb, de elmegy	6
JÁTSZHATÓSÁG:	Lebilincselő – ritkán tapasztalható változatosság	9
ÉLETTARTAM:	Nem egy nagy durranás, de sokszor újrajátszható	7

A *Metal Gear Solid* típusú lövöldözős játékok rajongóinak kötelező alapmű. Bővelkedik jóféle eszközökben és magával ragadó helyzetekben, de kicsit rövid.

8 10-BŐL



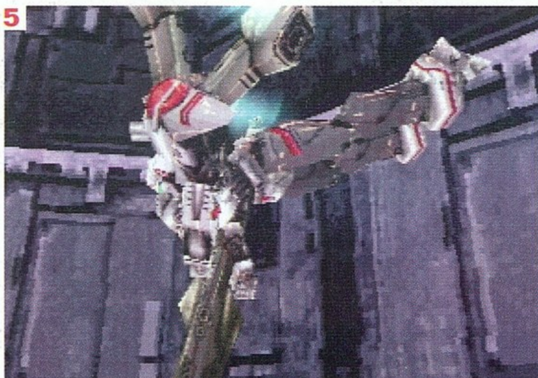


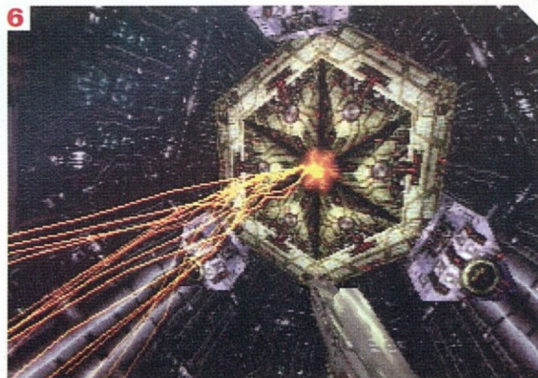


[1] Ebben a nehézségi fokozatban átrepülhetünk az egész alagúton. Jóllehet, így elsőre jobban tetszik pattogva... [2] Meglepő, igaz? [3] A robbanás hatalmas. [4] Hol van a kézifék gombja? [5] Ez a híres fényforrás effekt. [6] Ez most aligha tisztességes. [7] A shoot 'em up meghalt. Éljen sokáig az *Omega Boost*...











Omega Boost

Otthont keresünk egy modern fordulatokkal **tarkított klasszikus shoot 'em up játéknak. Csak türelmes egyének** jelentkezzenek!

Ez a shoot 'em up stílusú játék az egyik leggyorsabb, legsimábban animált program, amit valaha is láthattunk PlayStation-ön. A szánk is tátva marad, amikor meglátjuk a játék technikai bravúrjait. Még a legedzettebb játék-rajongó sem képes a közömbösség látszatát kelteni, amikor először játszik az *Omega Boost*-tal.

A *Gran Turismo* csapatának játéka vagy teljesen elcsábít, vagy teljesen kiábrándít. Eleinte semmiképpen sem tudsz ellenállni, a sodró lendület visz magával. Saját karakterünk, a robot, egyes szám első illetve harmadik személyben is vezérelhető - bár az első csak az érdekesség kedvéért van, hiszen játszani messze nehezebb vele. Mindkét perspektíva egyaránt kihangsúlyozza a fejlesztő cég, a Polyphony művészi munkáját. Gyorsan pörög, akár a hullámvasút, szabadon szárnyal, akár a képzelet - így az *Omega Boost* kétségtelenül óriási élmény.

A régi játékosokat talán az olyan klasszikus Sega arcade játékokra emlékezteti, mint például a *Space Harrier* vagy az *Afterburner*. Az *Omega Boost* hasonló kivitelezési alapelemeket használ, de 360 fokos körbetekintési lehetőséget kínál. Mozdulatainkat D-pad-del vagy analóg kontrollerrel továbbítva, a képernyőn egy kurzor mutatja, hogy éppen hová irányul a lövésünk, ellenfeleink helyzetét pedig a bal alsó sarokban látható kézi pointer jelzi.

A 3D-vel persze az a probléma, hogy sokkal nehezebb célozni és manőverezni így, mint 2D-ben. Ráadásul minden lehetséges szögből zúdulnak rád a tetszetős, a térben jól tájékozódó *Omega Boost* ellenfelek. Ez problémát is okozhatna, ügyetlenné és nehézkessé tehetné a játékot, ha az irányítással

GYORSAN PÖRÖG, AKÁR A HULLÁMVASÚT, SZABADON SZÁRNYAL, AKÁR A KÉPZELET

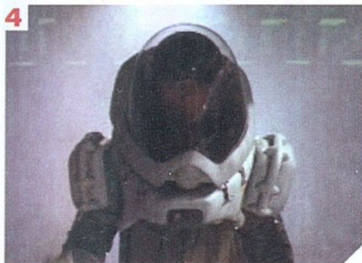






■ KIADÓ:	**SCEE**	■ FEJLESZTŐ:	**Polyphony Digital**
■ MEGJELENÉS:	**Május**	■ KORHATÁR:	**Nincs**
■ ÁR:	**13 990 Ft**	■ TÍPUS:	**Mechanikus shoot 'em up**





[1] Légiharc. Küldjük a padlóra őket... [2] Viszlát. [3] Az automata célkereső funkció elengedhetetlen a gyorsan mozgó támadókkal szemben. [4] Említettük már a renderelt átvezetéseket? Jól kivitelezett, még ha felesleges is. [5] Egy robot! [6] Még egy robot!

kellene vacakolnunk. De szerencsére nem ez történik, méghozzá egyetlen, jól kitalált okból kifolyólag. A megvilágosodás egy pillanatában a Polyphony különös jelentőséget adott az R1 billentyűnek. Ez ugyanis egy célponthoz rögzíti a robotot, és mögötte a kamerát. Ennek segítségével foroghatunk a támadók körül, nem kell sokat törődnünk az állandó helyezkedéssel. E vonás nélkül fele ennyit se érne az egész.

Gondolj arra, hogy 100 km/h-s sebességgel autózol. Gyors, de mégsem annyira izgalmas. Most képzeld azt, hogy az autónak a tetején ülsz...

Az *Omega Boost* nem egészen ilyen, de a látvány, amit játékosként átélsz, hasonló.

A pályák előre jól meghatározott alkotóelemek keverékei. Először néhány hullámban kis gépeket küldenek ellened, amiket egy-egy jól célzott lövéssel könnyedén elintézhetsz.

ELŐSZÖR NÉHÁNY HULLÁMBAN KIS GÉPEKET KÜLDENEK ELLENED. EZUTÁN RENDSZERINT EGY KELLEMETLEN FŐNÖK-FÉLESÉG KÖVETKEZIK

Ezután rendszerint egy kellemetlen főnök-féleség következik. A magára maradt ellenfelek észrevehető magatartási mintákkal rendelkeznek. Figyeljük meg ezeket, és fordítsuk ellenük a tanultakat; így egy kis ügyességgel könnyen diadalmaskodhatunk. A legtöbb szakasz ennek a két elemnek a keveréke. Menjünk keresztül rajtuk, spórolva az energiával, és a tetőpont majd jön magától.

Igazi kihívás kidolgozni, hogyan győzedelmeskedjünk. A főnökkel való találkozáshoz vezető megpróbáltatások után egy kissé elfogy az erőnk, a türelmet nem is említve. Ha meghalunk, visszakerülünk a nehézségi fokozat elejére, ami az állhatatosság igazi próbája, hiszen egy-egy játék 4-5 perces időtartamú.

Bár a játék nehéz, semmi esetre sem verhetetlen. Végtére is mindössze pontok gyűjtéséről, és a lehető legmagasabb minősítés megszerzéséről szól az egész. Lesznek olyanok, akik megnyerő és lebilincselő retro stílusként látják majd. Mások, érthetően, a számok szerény osztogatását fájlalják, amit jutalomként kaptak a vesződséges munkájukért. Úgy, ahogy van, az *Omega Boost* nem a shoot 'em up játékok *Gran Turismo*-ja. Bármi legyen is, úgy tűnik, a Polyphony önmaga számára is túl magasra tette a mércét...

James Price 




[1] Robot-pókok? Valami olyasmi. Hinnéd, hogy ez csak egy kis-főnök? És mégis ilyen hatalmas! [2] Nehéz idők várnak a pókra. Éppen jókor.

Hasonló játékok...

Tempest X	9/10	
R-Type Delta	8/10	
B-Movie	8/10	
R-Types	8/10	
Omega Boost	7/10	PSM01

PlayStation Magazin 01

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA: **Elképesztő, egyenletes, gördülékeny. Egy igazi remekmű. 9**

■ JÁTSZHATÓSÁG: **Szórakoztató, ám néha frusztráló 6**

■ ÉLETTARTAM: **Túl rövid, hacsak nem őrülsz meg a pontokért 6**

Az *Omega Boost* elcsábít minket szép külsejével, mielőtt elrettentene dedós stílusával. Ki kell próbálni, mielőtt megvennénk.

7 10-BŐL



[1] A magas fickók nekigyürköznek tiszteletreméltó bicepszükkel. [2] Ne felejtsük el, több mint három másodperc a zónában szabálytalanságnak minősül! [3] A játék lényege az, hogy azt a nagy műanyag labdát bedobjuk a pálya végén levő karikába. A probléma? A fent említett karika 10 láb magasan van. [4] Körben áll egy..

NBA In The Zone '99

Ha egy játék neve 98-ra végződik, abból tuti, hogy a 99-es is megjelenik. De az újabb biztos, hogy jobb is?

Egy újabb adag kizárólagos NBA licensz a Konami-tól. Az NBA In the Zone belépett a zsúfolt PlayStation sport piacra, ahol annyira hiányzik még egy kosárlabda játék, mint vakondnak a menedzser-kalkulátor. Lássuk, mit ígér a „legtutibb sport akció" (legalábbis amíg az *NBA In The Zone 2000* meg nem jelenik) – filmszerű mozgás a játékosok részéről, faltól falig izgalom, a csillogó hófehér tornacipők élethűen nyikorognak a tükörsimára fényezett fapadlón. A kommentátorok hosszas eufóriában kántálják buzdító szövegeiket, míg a kamera több állásból mutatja be az egész Fox Sport feelinget.

Látszatra nincs sok baj a játékkal. A dögös külső megdobogtatja a kosárlabda szerelmesek szívét, hiszen megtehetnek bármit, amit csak kívánnak. **A játékosok részt vehetnek egy bemutató meccsen, lezavarhatnak egy döntetlen utáni újrajátszást, vagy akár egy teljes idényt.** És mint a legtöbb kosárlabda játékot, úgy az *NBA In The Zone 99*-et is játszhatjuk valósághűen, vagy arcade-ként, ahogy tetszik. Elmélyedhetünk védő és támadó stratégiákban vagy akár kikapcsolva ezeket, benevezhetünk egy zsákolási körre a joypaddal. Ezen túlmenően megválaszthatjuk, hogy játékosaink milyen szabályok szerint játsszanak, így minden egyes mérkőzést kedvünk szerint igazíthatunk a saját játékstílusunkhoz. Opció hegyek. Kevesebbel már be sem érnénk egy modern kosárlabdajátéknál.

Mi jót mondhatnánk még? Először is a megjelenése tagadhatatlan klasszis - a nyitóképtől a játék grafikáig, ami immár kibővült a ma divatos kosaras-rítus animációkkal. Másodszor, mivel kizárólagos licensz, így a kosárrajongók kiválaszthatják kedvenc csapataikat a Central, Pacific, Midwest, vagy Atlantic ligából, és akár máris indulhat a bajnokság.

AZ OPCIÓK PEDIG NEM HAGYNAK KÍVÁNNIVALÓT MAGUK UTÁN

[1] Zsákolás a tízesen... [2] Olyanoknak, mint Simple Simon, az ő fénykép memóriájával, a zsákolás több lelki erőt kíván, mint a többi játék. [3] Rudolph Nuryev megmutatja, mitől is döglik a légy

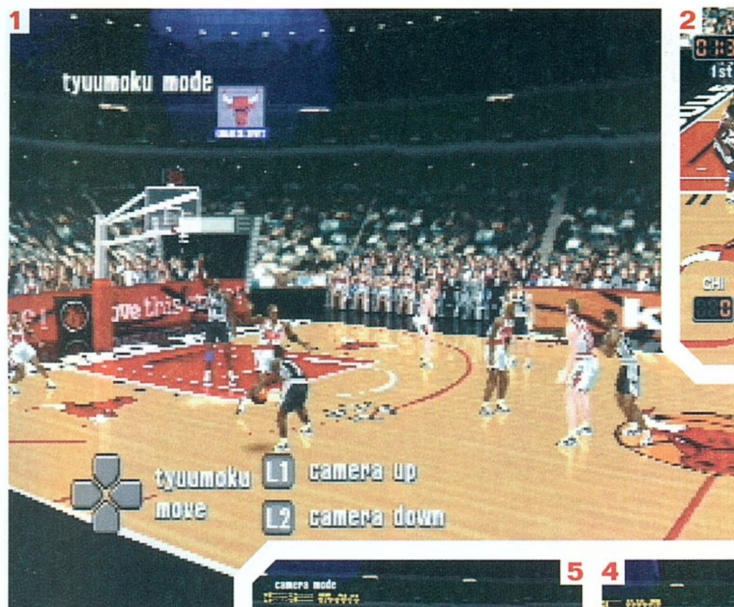








■ KIADÓ:	Konami	■ FEJLESZTŐ:	In-house
■ MEGJELENÉS:	Július	■ KORHATÁR:	Nincs
■ ÁR:	13 990	■ TÍPUS:	Kosárlabda játék

1


2


[1] A játék egyik legügyesebb sajátossága, hogy a kamera sok szögből képes visszajátszani az eseményeket. Letesztelhetjük lövéseink minőségét bárhonnan, bárhol, bármikor. [2] Több pontot ér, ha innen dobjuk a labdát. [3] Bemelegítésként egy kis ugra-bugra tánc, mint akár egy rave partin. [4] Egy csomó pontot ér, ha innen lőjük a lasztit. [5] Ez nem játék a zenélő szobrokkal, ez csupán a Replay mód.

3


5


4


Harmadszor, szabadon változtatható a felállás és a stratégia a játék közben is, így gyorsan reagálhatunk az ellenfél taktikájára, ezzel igen csak növelve esélyeinket. De nem is érnénk be kevesebbel. **Amit eddig harangok és sípok jeleztek, most kommentár, drámai visszajátszások, több kameraállás teszi élvezetesebbé.**



Nos, térjünk rá a rossz pontokra. Összességében nem rossz – különösen, ha a „rossznak" azt a jelentését veszed, hogy dobd ki, locsold le benzinnel, gyújtsd fel, hogy soha többé ne is lásd. Talán a kiábrándító jobb kifejezés rá. A megjelenés hivalkodó pompája és a sokrétű választási lehetőségek és még ezer

LÉLEGZETELÁLLÍTÓ ANIMÁCIÓ VAGY SZUPER RÉSZLETESSÉG – NOS, NEKÜNK NEM EZEK A KIFEJEZÉSEK UGRANAK BE A JÁTÉK ENGINE-NEL KAPCSOLATBAN

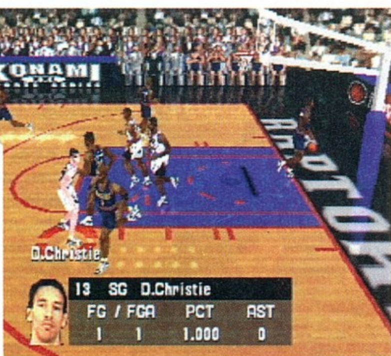
micsoda mellett, a grafika mégis csalódást okoz. Röviden szólva, a játékosokban nem pezseg az élet (bábukként mozognak) mereven csoszognak a pályán, esetlenkedve, szabálytalankodva, egymást akadályozva egy két-pontos zsákolás előtt. A lendületes, szuper részletes nem a legjobb kifejezések ezzel a játékkal kapcsolatban. A komoly, megalapozott munka ellenére, ami végigkíséri a játék többi részét, a végeredmény elég lehangoló, hiszen a játék legjobb esetben is csak látványos.

Mert hiszen, valljuk be, a kosárlabda az kosárlabda. A játékosok a pálya egyik végéből a másikba szaladnak, és megpróbálják a labdát átdobni egy kicsi fémkarikán. A tömeg újjong, a helyszíni közvetítő dicsőíti a góllóvő játékos hőstettét, és aztán az egész kezdődik elölről. Lehet szórakoztató és frenetikus, de az *NBA In The Zone* legújabb verziójából hiányzik a siker ama szikrája, ami egy játékot igazán szórakoztatóvá varázsolna. Úgy, ahogy van, végül is egy jó játék. Középszerűségében remek, nem töri át a kosárlabda játék kereteit, és ezzel talán még megüti a mértéket. De ha az ember kifizet 13 990 forintot egy játékért, akkor ez nem elég.

Dean Evans 

[1] Statikailag, pontosan a gombon van. [2] Légy résen! A srác mindjárt bezsákolja a lasztit a kosárba.

2


1


Hasonló játékok...

NBA Live '99	8/10	
NBA Pro '98	7/10	
NBA Jam Extreme	7/10	
NBA In The Zone '99	5/10	PSM01
NBA Hangtime	5/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 01

■ GRAFIKA:	Megfelelő, bár egy kicsit kiábrándító	5
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Zsákoló kavalkád	6
■ ÉLETTARTAM:	Nem tud többet, mint akármelyik többi kosárlabda játék	5

FMV képek kavalkádja és ezer opció mögött egy középszerű játék bújik meg. Mivel már az *In the Zone 2000* úton van, ennek a játéknak valószínű, hogy nem lesz hosszú élete.

5
10-BŐL





■ KIADÓ:	Titus	■ FEJLESZTŐ:	Yuke's
■ MEGJELENÉS:	Június	■ KORHATÁR:	Nincs meghatározva
■ ÁR:	Nem ismert	■ TÍPUS:	Verekedős játék

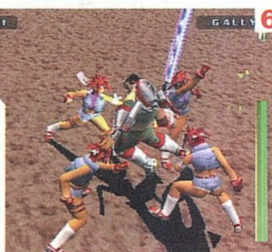
1


2


3


4


5


6


[1] Ez a kis törpe bárhová el tud teleportálni, és könnyen halálos csókokkal áraszthat el. [2] Jaj, nem úgy gondoltam. [3] A bal oldali lány tulajdonképpen egy fiú. [4] Lődd a golyókat! [5] Csattanós egy ütés. [6] A legeslegjobb mozdulatom.

Evil Zone

A The Guyver, a Monster City, az Akira: ezek mind nagyszerű filmek. Eltöprengtél-e valaha azon, hogy mit csinálhatnak a Manga karakterei szabadidejükben? Természetesen harcolnak.

Már a kezdeteknél egyértelműen kiderül, hogy az *Evil Zone* egyik legnagyobb hibája az irányításában keresendő. Csak két gombot tudsz használni (támadásra *és* védekezésre), na és a D-padra bízni a váltást ezek között, és az oldallépések irányítását is – hát ez a sok-gombos kontrollerek csúfos kihasználatlansága. Mivel nem lehet sem leguggolni, sem felugrani, ezért a pozíció érzékeny mozdulatokat felejtsük is gyorsan el.

Az Evil Zone naiv egyszerűsége, különösen a lövedékek használatánál, nagy hibának számít, ha a *Street Fighter Alpha 3* riválisát akarták elkészíteni.

Egyébként a játék kellemes manga stílussal rendelkezik. Találunk benne nagy kardos lovagot, egy Guyver szerű cyber-embert, egy fodros ruhás papnőt – hasonló sztereotípiákat már a Toshinden-ben és a *Sould Blade*-ben is láthattunk. Amiben viszont az Evil Zone nagyban elüt a többiektől, az a mozdulatok hatalmas mennyisége, és ezek előadása. A szereplők majdnem mindig dinamikus effektekben küzdenek, és a kamera a különleges mozdulatoknál mindig látószöget vált a drámai hatás növelése érdekében. Tényleg nagyon szórakoztató. Azután olyan látványos részek is találhatók több helyen, mint például robbantások nagy mennyiségben – sőt egy helyen még embereket is klónozhatsz, így nagy csapat saját magaddal támadhatsz ellenfeledre. A küzdelmek közötti rész sem kicsit különös, mivel a történet egy TV-sorozat formájában játszódik, és a következő feliratot láthatod: „A jövő héten Ezzel és Ezzel kell szembenézned Itt és Itt". Elég bizarr nem?

Ami viszont meggátolja az *Evil Zone*-t abban, hogy a legjobbak közé kerüljön, az az, hogy idegesítően lassan reagál a parancsokra. A gombnyomás és a cselekedet közti idő rövid ugyan, de mégis jelentős akkor, ha egy blokkoló mozgással akarsz elhárítani egy lövedéket. Mozdulatsorokat is nehéz kialakítani, mert egyszerűen nincs meg benne a jobb játékok folyamatossága. Mindezek ellenére nehéz nem megkedvelni a játékot, mert rengeteg poénos mozdulatot használ, lehetőséget ad arra, hogy három dimenzióban teleportálj, vagy halálos ötszögbe zárd ellenfeledet. Az *Evil Zone* sohasem lesz egy klasszikus darab, de üdítő változatosságot jelent a Namco és a Capcom termékeivel szemben.

Pete Wilton

1


2


[1] Ebből a drámai nézőpontból még jobban fáj.[2] Kemény leérkezés.

Hasonló játékok...

Tekken 3	10/10	
Street Fighter Alpha 3	9/10	
Psychic Force	7/10	
Evil Zone	6/10	*PSM01*

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Néha pixeles, néha csodálatos	7
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Szórakoztató, de egy kicsit túl egyszerű	5
■ ÉLETTARTAM:	Hosszabb, mint gondolnád	6

A rengeteg szép megoldás és a gyönyörű effektusok sem mentik meg a futottak még kategóriától. Gyorsabb reakcióidő és taktikai mozdulatok sokkal sikeresebbé tették volna.

6 10-BŐL

■ KIADÓ:	**Konami**	■ FEJLESZTŐ:	**Atlus**
■ MEGJELENÉS:	**Megjelent**	■ KORHATÁR:	**11 felett**
■ ÁR:	**Nem ismert**	■ TÍPUS:	**Lopakodós/Stratégia**







Trap Runner

„Ők nem úgy csinálják, ahogy azelőtt." Vagy mégis...

A Konami visszavisz azokba a napokba, amikor a játékok még igazán játékok voltak.









[1 - 2] Ártalmas gáz, csapdák és lebegő rózsaszín bóják akadályozzák küldetésünket. [3] Lou megismertet az UV sugárzás roncsoló hatásaival. [4] Az az igazi, ha a tervek összejönnek. [5] Ez minden a taktikáról.

Bizonyos mértékben, a *Trap Runner* önmaga szövetségese. Arcade játék, puzzle-szerű felhangokkal, a múltat idéző Spectrum klasszikus *Spy Vs. Spy*, de kombinálva a Bomberman elemeivel, és a Virgin homályos és könnyen feledhető *Grid Runner*-ével. Műfaját tekintve egyedülálló.

Felülnézetben játszva, átjuthatunk labirintusszerű szinteken, lehasalhatunk, és csapdákat semlegesíthetünk. Egyik pillanatban *PaRappa* stílusú billentyűkombinációkkal bombákat hatástalanítunk, máskor meg megküzdhetünk a CPU ellenséggel. Két játékossal játszva is nagyon hasonló a történet.

A játékban a legjobb mégis a multi-player menet. **Ahogy csapdák elhelyezését és hatástalanítását, úgy fegyvereket is használhatunk viszonylag rövid távolságból, és közelharcot vívhatunk,** – vagy inkább kinyújthatjuk szegényesen animált lábunkat az ellenfél irányába (ha esetleg táska van nála, azt minden bizonnyal lóbálni fogja). Hogyan érünk el sikereket, az teljesen tetszőleges – ennek csak egyik módja, hogy kihasználjuk a pillanatot, és elhelyezzünk egy extra csapdát.

A tréning mód kiváló lehetőség ahhoz, hogy otthonosan mozogjunk a különféle szerkentyűk között, és megértsük a játék lényegét. Kiábrándító a tény, hogy a játék inkább FMV-t tartalmaz, mintsem játszható demokat, bár az utóbbiak sem egészen szükségesek, hogy befejezzük a játék kezdeti szakaszait.

Hat karakter bármelyikét választhatjuk, mindenki másmás fegyverekkel rendelkezik, a mérgező gázoktól a taposóaknákon át a bombákig. Ezek a fegyverek jól használhatóak ellenségeinkkel szemben, kijátszhatjuk vagy hatástalaníthatjuk a fegyvereiket, találkozhatunk szupercsapdákkal, amit elsüthetünk ellenfelünk kárára (vagy sajátunkéra, ha nem vigyázunk). Ez stratégiai játékmódot tesz lehetővé, ami megakadályozza, hogy egyhangúan, megszokásból játsszunk. A *Trap Runner* kellemesen egyszerű kivitelű, de ezzel van egy kis probléma is: 16-bites a megjelenítés és csak alkalmanként játszható. Csak ülünk és játszunk egy pár órát egyedül, vagy kettesben, de valahogy nem elég izgalmas.





Catherine Channon

Hasonló játékok...

Kurushi	8/10	
Trap Runner	6/10	*PSM01*
Bomberman World	6/10	
Grid Run	4/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 01

■ GRAFIKA:	**16-bit-es őrület 5**
■ JÁTSZHATÓSÁG:	**Egyszerű, de eredeti 6**
■ ÉLETTARTAM:	**Egyedül játszva monoton, ketten jobb 6**

Ha igazán túljutottunk ezen a retro-érzésen, akkor a Trap Runner egy eredeti és szórakoztató játék.

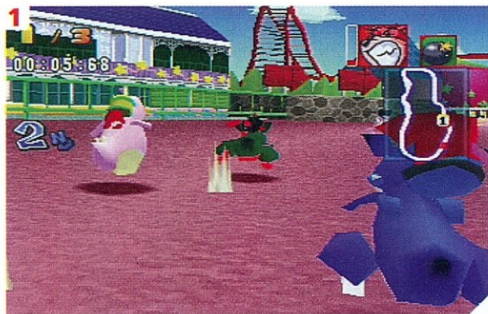
6 10-BŐL







KIADÓ:	Virgin Interactive	FEJLESZTŐ:	Hudsonsoft
MEGJELENÉS:	Május	KORHATÁR:	Nincs meghatározva
ÁR:	Nem ismert	TÍPUS:	Arcade verseny







[1 - 2] Futnak és elbotlanak - ilyenek a Bomberman szörnyetegek. [3 - 4] Fegyvereket kábítóra állítani.

Bomberman Fantasy Racing

Kincsem a csodaló, Lassie, Rin-Tin-Tin. Ezek az állatok mind az emberek jó barátai voltak, de vajon rávetnék-e magukat egy gránátra, hogy megmentsenek? Próbáljuk ki...

Ezek szörnyetegek. Mi szeretnénk diplomatikusak lenni, de a *Bomberman Fantasy Racing-ben* szereplő lények szörnyű családfával rendelkeznek. Származásukat tekintve részben nyulak, részben kenguruk, részben alligátorok, részben dinoszauruszok - szóval nagyon furcsa szerzetek. Nem mintha ez különösebben fontos lenne. Ami számít, az az, hogy tudnak futni (akár elfogadhatóan gyorsan is), ki tudják kerülni a hatalmas robbanásokat, és át tudják ugrani veszélyes szakadékokat, hogy aztán mindenki másnál előbb juthassanak át a célvonalon.

A *Bomberman Fantasy Racing* egyetlen dologban hasonlít csak a régi *Bomberman* játékokra (a szörnyecskékre), ezt viszont nagyon jól ki is használja. Tulajdonképpen szintén egyfajta versenyben kell részt venned, de itt a bombázás, rakétázás, a másik lekicsinyítése, és sok egyéb kiszúrás szinte kötelező. Ellentétben a hagyományos autós játékokkal, itt nem egy kijelölt útvonalat kell követni és, mivel a csúsztatás-a-kanyarban lábakon lehetetlen, ezért a *Bomberman Fantasy Racing* elég sportszerűtlenné tud válni. Az a fő, hogy ne menj neki senkinek, és téged se találjon el semmi, azt viszont próbáld meg elérni, hogy az ellenfeleid erre a sorsa jussanak. Kétségtelen, hogy vannak a lények között különbségek (valamelyik magasabbra ugrik, míg a másik nagyobb sebességre képes), de egyik sem ér a nyomába egy *Gran Turismo* vagy *Ridge* autónak. **A figurák nagyon önfejűek, ügyetlenek, és mindennek nekimennek. Néha az az érzésed, hogy egy játéktermi géppel és egy műanyag gyeplő segítségével többre mennél.** A lények teljesítményére legnagyobb hatással a sprintmérő van. Ez a csík azt mutatja, hogy mennyi szusz maradt az állatban. Ha túlzottan keményen hajtasz, akkor a későbbiekben nagyon le fognak lassulni. Sajnos az egyszemélyes játékban leginkább csak az ellenfeleid porát látod. Igaz, hogy rengeteg bombád és egyéb segédeszközöd lehet, de nagyon kevés dolog van, amivel a sebességedet növelheted, így néhány kanyar után vagy elejétől kezded az egészet, vagy utolsónak érsz be. A legbosszantóbb, hogy a tényleg szórakoztató kétszemélyes játék is csak azt éri el, hogy egy idő után elkezdesz sóvárogni a négyszemélyes változat után. De erről csak álmodozhatsz. Ez a Bomberman akkor bukik meg, amikor már kezdene érdekessé válni.

Pete Wilton







[1] Úgy fordulnak, mintha szamarak lennének. [2] A kétszemélyes játék poénos, de nem elég szórakoztató. [3] Keményen balra.

Hasonló játékok...

Circuit Breakers	9/10	
Micro Machines V3	9/10	
Bomberman Racing	6/10	PSM01
Running Wild	5/10	

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Aranyos poligonhalmazok.	6
JÁTSZHATÓSÁG:	Egy csacsit könnyebb irányítani.	5
ÉLETTARTAM:	A két játékoson múlik.	6

A sok trükk sem képes feledtetni a lények kezelésének kényelmetlenségét. Bárcsak a Virgin elkészítette volna a hagyományos *Bomberman* négyszemélyes változatát.

6 10-BŐL

■ KIADÓ:	Virgin Interactive	■ FEJLESZTŐ:	Hudsonsoft
■ MEGJELENÉS:	Május	■ KORHATÁR:	Nincs meghatározva
■ ÁR:	Nem ismert	■ TÍPUS:	Arcade







Bomberman

Ez a játék arra buzdítja az embereket, hogy bombákat hajigáljanak egymásra. Szerintünk ez nem is olyan rossz. Sőt, tulajdonképpen nagyon jó!








[1] Menekülj a bajból egy csillében. [2] Helyezd el a bombát, majd tűnj el onnan. [3 - 4] A Power-up-ok jelentik a sikerhez vezető utat. [5] Egyszemélyes játéknak unalmas.

A bomberman-ek téged is magukkal ragadnak. Lehet, hogy ez késő éjszaka fog megtörténni, vagy akár egy esős vasárnap délután, de lehet, hogy fényes nappal látsz meg először egy ártalmatlannak tűnő Multi Tap-ot. Az azonban biztos, hogy amint meglátod az aranyos pofikáikat rajzfilmszerű fájdalmukban, rögtön tudni fogod, hogy az ártatlanságodnak mindörökre oda. Isten hozott a valaha kitalált, leginkább magával ragadó multiplayer játékban. Azok kedvéért, akik még nem találkoztak *Bomberman*-nel, következzék egy gyors ismertetés. **Öt rajzfilmfigura valamelyikét irányítod, - akik mellesleg terroristák - és egyetlen céljuk, hogy a többieket az örök vadászmezőkre juttassák.** Ennek érdekében bombákat helyeznek el a pályán. Kezdetben ezek gyenge kis gránátok, amik az arénának csak nagyon kis részében okoznak kárt. Ha azonban tovább játszol, akkor olyan power-up-okat szerezhetsz, amikkel nagyon hatásossá teheted ezeket a szerkezeteket. A cél az, hogy gyorsaságod és ötletességed révén te maradj az utolsó élő bomberman az arénában.



Hasonlóan azokhoz az együttesekhez, akik úgy döntenek, hogy rendeznek még egy búcsúkoncertet lecsengésük után néhány évtizeddel, a *Bomberman* játéknak is az a célja, hogy ezzel a valaha nyerő képlettel visszatérjenek az élvonalba. Itt nincs jelen a *Bomberman World* csalóka 3D-s világa – itt a klasszikus gyújtóbombával, bombakesztyűvel és bombabakancsokkal kell dolgoznod. Ha akarod, bekapcsolhatod a Story Mode-ot is, ahol az arénákat kell megtisztítanod a szörnyektől és a végén még akár a boss-okhoz is eljuthatsz, de nem ez az, ami igazán élvezetes. Nem is az, amikor a négy, PlayStation által irányított terroristával kell szembenézned – ez pusztán gyakorlás. A *Bomberman* azon ritka játékok egyike, amelyek csak akkor izgalmasak igazán, ha több mint két játékos mérkőzik. Amikor egyszerre öt játékos kezdi el a bombákat pakolni, akkor alakulhatnak ki az igazi láncreakciók – én megpróbállak felrobbantani téged, ezért te egy bombát rúgsz felém, amiért én egy gyújtóbombát dobok rád... Míg végül lehullanak a civilizációs külsőségek és rájövünk, hogy kik is vagyunk valójában – bombahajigáló pszichopaták. Más játékokban vannak szabályok, van etikettjük és egy kissé a fairplay érzetét adják. A *Bomberman* nem rendelkezik ezekkel. A *Bomerman*-ben bombák vannak. És a virtuális rajzfilm erőszakos világában gyorsan elhullanak azok, akik nem használják ezeket.

Pete Wilton 

Hasonló játékok...

Bomberman	7/10	PSM 01
Bomberman World	6/10	
Trap Runner	6/10	PSM 01




[1] Robbantsd fel a szörnyeket, hogy továbbjuthass. [2] A Death Valley bajnoka.

PlayStation Magazin 01

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Múltat idéző	4
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Robbanékony őrület	7
■ ÉLETTARTAM:	Csak a multiplayer játékban gyakorlottaknak	8

Ami egy játékosnak unalmas, az ötnek szórakoztató lehet. A *Bomberman* retro stílusa elegendő biztosíték arra nézve, hogy kellő kavarodás lesz a képernyőn.

7 10-BŐL

SZIGORÚAN TITKOS

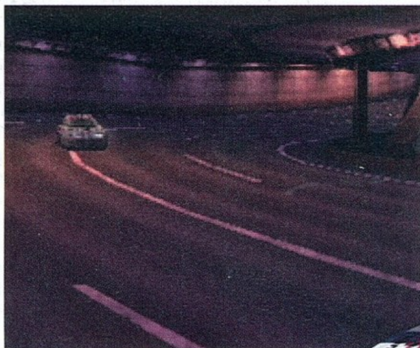
KÉSZ VAGY A PLAYSTATION EGYIK LEGNAGYOBB SZABADTÉRI AUTÓVERSENYÉNEK KIHÍVÁSÁRA? AKAROD MIND A 321 JÁRGÁNYT A *RIDGE RACER TYPE 4*-BEN? SEGÍTÜNK MEGSZEREZNI ŐKET...

RIDGE RACER TYPE 4











Oké, előre szólunk, nem lesz könnyű. Valószínűleg hónapokig eltart majd, és egy kicsit komplikált lesz, de megéri az erőfeszítést.

Mint minden nagy versenyt mostanában, a *Ridge 4*–et is valódi motoros járgányokkal csomagolják. A 321 autó bármelyike kiválasztható Grand Prix módban a futam megnyerésével, csak előzd meg a többieket minden versenyben, és máris tiéd a legjobb járgány. Feltételezve, hogy játszol majd mind a négy team-ben, mind a négy gyártót felhasználva, 64 autó máris megvan. De vajon a többi 257 hol rejtőzködik? Na figyelj, elmagyarázzuk.

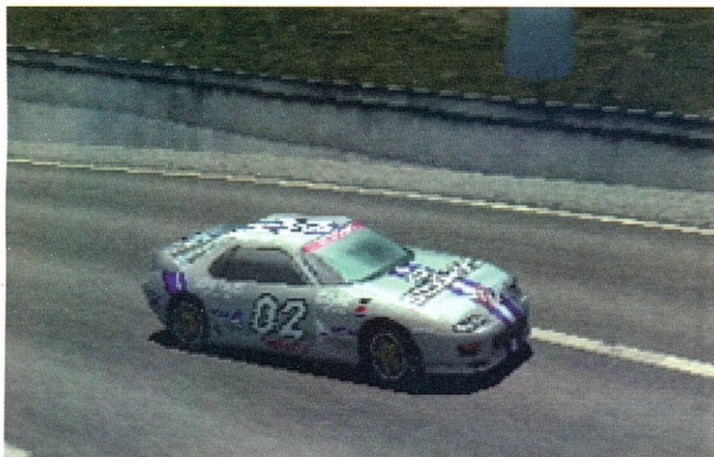
A Grand Prix 4 részre van bontva. Az első körben, ahol mindig is kezdünk, két pályát találsz, mindkettő aranyos és könnyű, mert a többi autó nagyon lassú és az út sem veszélyes. Van másik oka is annak, hogy miért ez a pálya a legkönnyebb: A továbbjutáshoz elég, ha legalább a harmadik helyezést eléred, így nyugodtan kipróbálhatsz ezt-azt a futamok során. Ha az első körben mindkét pályán harmadik helyezést érsz el, új motort kapsz a járgányodba, és ez biztosan elvezet a végső győzelemig. A jó helyezést elért versenyzőnek a team vezetője egy menőbb kocsit is hajlandó adni. A harmadik helyezett egy Morris Marina-nak a *Ridge Racer Type 4*-beli megfelelőjét jelenti, míg állandó győzelemért egy Ferrari 355-ös a jutalom. Más-más autó van minden egyes körben, ezért ha az összes autót meg akarjuk szerezni, ahhoz különböző helyezéseket kell elérnünk a futamok során. Egy kicsit nehéz, de érdekes.

A második kör egy kicsit trükkösebb. Ez a két pálya már több gyakorlatot kíván meg tőlünk, mivel ütközés nélkül kell megtenni a távot, és a többi autó is intelligensebben manőverezik. Mindehhez hozzájön még járgányunk sebessége, és ráadásul csak az első két helyen végezhetünk a továbbjutásért. A gyakorlatlan vezetők csaknem mindig alulmaradnak ebben a részben.

És íme a Final Grand Prix. A dolgok nagyon bekeményedtek, óriási tudás kell a célba éréshez. A pályák keskenyebbek, élesebb kanyarokkal, az ellenfelek autói pedig még intelligensebbek, sőt, megpróbálnak leszorítani az útról. Ha végig tudsz menni ezen a három pályán, különösen a Dig Racing Team-en, joggal nevezheted magadat a *Ridge Racer Type 4* mesterének.

A rád váró legutolsó kihívás a Shooting Hoops. Ebben a különleges részben csak a gyorsaság számít. Mind a 321 járgánnyal fékezés nélkül nyomhatod a gázt a pályán! Hat kört kell teljesítened, miközben nincs hely a hibázásra. Ments, mielőtt elindulnál ebben a

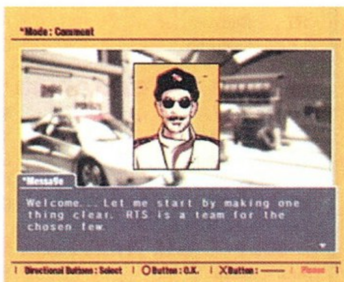












számban. Könnyítésként egy valóban gyors autóval versenyezhetsz.
Ha egyszer teljesítettük a Grand Prix-t elérhetővé válik az Extra Trial mód, ahol megtalálhatók a Devil járgányok. Hogy megkapj egy autót, le kell győznöd a versenyben. Nem könnyű mindez, főleg ha egy pillantást vetünk a Devil járgányok végsebességére. Hogyan szerezhetjük meg az összes autót? Kedveskéim, ez aztán tényleg komplikált. Azt hiszem, hogy legjobb lesz, ha az alábbi táblázatokkal illusztráljuk a tényállást...

MIT MUTATNAK A TÁBLÁZATOK?

A következő két oldalon lévő táblák bemutatják azoknak az autóknak a csoportjait, amiket megszerezhetsz velük versenyezve és elérve a megfelelő helyezést. A végsebesség attól függ, hogy melyik team színeiben indulsz. Például, az RTS team-ben általában a leggyorsabb autókat kapjuk, az MMM team-ben pedig a régebbieket. Az egész attól függ, hogy mennyire vagyunk vállalkozó kedvűek.

GROUP ONE

Az ebben a csoportban levő autók közül az választhat, aki rettenetesen rossz Ridge 4 játékos. Ezek a leglassabb járgányok, és az esély, hogy nyerj velük nagyon csekély. Légy harmadik az első körben, második a következő kettőben, majd nyerd meg a Grand Prix-t is, hogy megkapd őket.

GROUP TWO

Kisebb javulás. Megkapjuk ezeket a vackokat, harmadikként az első körben, majd elsőként a második kör első fordulójában és utána másodikként a következő körben, mielőtt megnyernénk a Grand Prix-t.

GROUP THREE

Még egyszer harmadik hely az első körben, aztán második, az első kör második fordulójában, de a következőt már meg kell nyerni. Már csak a Grand Prix-t kell elsőként lefutni az újabb kollekció begyűjtéséhez.

GROUP FOUR

Egy győzelem és két harmadik helyezés az első fordulóban, mielőtt betennéd a lábadat a második fordulóba, megnyerve mindkét kört.

GROUP FIVE

Két második helyezés az első körben, majd megnyerni a hátralevő 6 versenyt, és már a tiéd is a csipet csapat.

GROUP SIX

Az első versenyen második helyezés, de az összes többit meg kell nyerni, hogy bővíthessük kollekciónkat.

GROUP SEVEN

Champion the Wonder Horse cím. A legjobb gépek ahhoz, hogy eséllyel induljunk a Devil járgányok megkaparintásáért. Csak minden versenyt meg kell nyerni, és máris minden a miénk.

SZIGORÚAN TITKOS

ASSOLUTO

GROUP 1: THE ALSO-RANS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Promessa	1st Stage	101-112
2.	Promessa	2nd Stage	111-120
6.	Promessa	Final GP	120-132
13.	Promessa	Oval	174-187

GROUP 2: THE GLUE FACTIONS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Promessa	1st Stage	101-112
2.	Promessa	2nd Stage	111-120
7.	Bisonte	Final GP	122-134
14.	Bisonte	Oval	178-188

GROUP 3: THE MORRIS MINORS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Promessa	1st Stage	101-112
2.	Promessa	2nd Stage	111-120
8.	Regaro	Final GP	126-138
15.	Regaro	Oval	181-194

GROUP 4: THE TIFF NEEDELLS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Promessa	1st Stage	101-112
2.	Promessa	2nd Stage	111-120
9.	Fatalita	Final GP	127-140
16.	Fatalita	Oval	184-197

GROUP 5: THE TROTS KEYS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Promessa	1st Stage	101-112
3.	Bisonte	2nd Stage	113-124
10.	Rondine	Final GP	132-144
17.	Aquila	Oval	188-199

GROUP 6: THE GALLOPING STALLIONS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Promessa	1st Stage	101-112
4.	Regaro	2nd Stage	116-127
11.	Cavaliere	Final GP	134-147
18.	Estasi	Oval	191-202

GROUP 7: THE THOROUGH BREDS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Promessa	1st Stage	101-112
5.	Fatalita	2nd Stage	120-132
12.	Infinito	Final GP	137-147
19.	Squalo	Oval	194-211

DEVILLED CAR

Név: Vulcano
A fürge kis motor 221- 232 végsebességre képes. A Namco egy kissé billegő járgányt készített, ami bár ránézésre szép, de a kezelése, olyan akár egy malacé. Csak szakértőknek.





TERRAZI

GROUP 1: THE ALSO-RANS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Ambitious	1st Stage	99-112
2.	Ambitious	2nd Stage	109-123
6.	Ambitious	Final GP	117-130
13.	Ambitious	Oval	173-187

GROUP 2: THE GLUE FACTIONS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Ambitious	1st Stage	99-112
2.	Ambitious	2nd Stage	109-123
7.	Troop	Final GP	122-129
14.	Troop	Oval	176-188

GROUP 3: THE MORRIS MINORS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Ambitious	1st Stage	99-112
2.	Ambitious	2nd Stage	109-123
8.	Rumour	Final GP	126-137
15.	Rumour	Oval	178-193

GROUP 4: THE TIFF NEEDELLS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Ambitious	1st Stage	99-112
2.	Ambitious	2nd Stage	109-123
9.	Wildboar	Final GP	127-140
16.	Wildboar	Oval	183-197

GROUP 5: THE TROTS KEYS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Ambitious	1st Stage	99-112
3.	Troop	2nd Stage	112-126
10.	Capital	Final GP	130-143
17.	Decision	Oval	187-198

GROUP 6: THE GALLOPING STALLIONS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Ambitious	1st Stage	99-112
4.	Rumour	2nd Stage	116-129
11.	Cowboy	Final	133-146
18.	Terrific	Oval	190-202

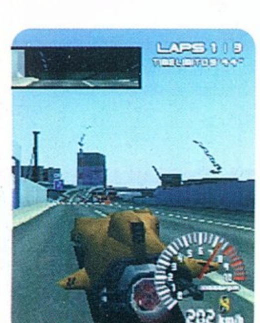
GROUP 7: THE THOROUGH BREDS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Ambitious	1st Stage	99-112
5.	Wildboar	2nd Stage	119-132
12.	Starlight	Final	137-153
19.	Destroyer	Oval	193-209

DEVILLED CAR

Név: Utopia
Kicsit bonyolult darab. Lassan gyorsul, de magas a végsebessége (248 mph), olyan vezetőknek való, akik tudják, mit csinálnak. A motor ereje miatt egy kicsit ormótlan, de ügyesen kormányozva könnyedén a pálya mesterévé válhatunk.







LIZARD

GROUP 1: THE ALSO-RANS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Bonfire	1st Stage	101-111
2.	Bonfire	2nd Stage	109-120
6.	Bonfire	Final GP	119-130
13.	Bonfire	Oval	174-187

GROUP 2: THE GLUE FACTIONS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Bonfire	1st Stage	101-111
2.	Bonfire	2nd Stage	109-120
7.	Detector	Final GP	122-133
14.	Detector	Oval	177-190

GROUP 3: THE MORRIS MINORS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Bonfire	1st Stage	101-111
2.	Bonfire	2nd Stage	109-120
8.	Wisdom	Final GP	124-136
15.	Wisdom	Oval	180-194

GROUP 4: THE TIFF NEEDELLS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Bonfire	1st Stage	101-111
2.	Bonfire	2nd Stage	109-120
9.	Officer	Final GP	126-138
16.	Officer	Oval	184-196

GROUP 5: THE TROTS KEYS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Bonfire	1st Stage	101-111
3.	Detector	2nd Stage	111-123
10.	Colleague	Final GP	130-143
17.	Tamer	Oval	186-199

GROUP 6: THE GALLOPING STALLIONS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Bonfire	1st Stage	101-111
4.	Wisdom	2nd Stage	114-126
11.	Comrade	Final GP	134-146
18.	Cataract	Oval	188-201

GROUP 7: THE THOROUGH BREDS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Bonfire	1st Stage	101-111
5.	Officer	2nd Stage	117-130
12.	Ignition	Final GP	136-153
19.	Reckless	Oval	191-208

DEVILLED CAR

Név: Nightmare
Ez a kis gyönyörűség, jól, gyorsul, és a végsebessége 218-229 mph körül van, ami lehetővé teszi, hogy szinte körbesuhanjunk az összes pályán. Nincs igazi hátránya,





AGE SOLO

GROUP 1: THE ALSO-RANS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Prophetie	1st Stage	99-111
2.	Prophetie	2nd Stage	107-122
6.	Prophetie	Final GP	119-130
13.	Prophetie	Oval	176-188

GROUP 2: THE GLUE FACTIONS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Prophetie	1st Stage	99-111
2.	Prophetie	2nd Stage	107-122
7.	Dirigeant	Final	120-133
14.	Dirigeant	Oval	178-190

GROUP 3: THE MORRIS MINORS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Prophetie	1st Stage	99-111
2.	Prophetie	2nd Stage	107-122
8.	Bataille	Final GP	124-136
15.	Bataille	Oval	180-193

GROUP 4: THE TIFF NEEDELLS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Prophetie	1st Stage	99-111
2.	Prophetie	2nd Stage	107-122
9.	Megere	Final	126-138
16.	Megere	Oval	183-196

GROUP 5: THE TROTS KEYS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Prophetie	1st Stage	99-111
3.	Dirigeant	2nd Stage	111-124
10.	Antilope	Final GP	129-142
17.	Espion	Oval	187-198

GROUP 6: THE GALLOPING STALLIONS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Prophetie	1st Stage	99-111
4.	Bataille	2nd Stage	114-127
11.	Averse	Final GP	133-146
18.	Sorciere	Oval	188-201

GROUP 7: THE THOROUGH BREDS

Autó	Neve	Szint kollekció	Max sebesség
1.	Prophetie	1st Stage	99-111
5.	Megere	2nd Stage	117-130
12.	Licorne	Final	136-152
19.	Supernova	Oval	193-208

DEVILLED CAR

Név: Ecureuil
Ez a kis járgány ránézésre teljesen használhatatlan. Átmenet a buborékautó és a Del Boy's Reliant Robin-ja között, de a motorháztető alatt kiakasztó motor lapul, 0-190 mph két másodperc alatt, de nem is képes sokkal nagyobb sebességre (190-194 mph), bár 190 mph-del kirobbanhatsz a kanyarok után.





DE, EZ MÉG MINDIG CSAK 320 AUTÓ?!

Nos, álljunk meg egy szóra. Eddig 320 autót szerezhettünk meg magunknak, de egy rejtve maradt, a legendás Pac Man Autó. Elég ügyefogyottnak látszik, de megy, mint a rakéta. Ha minden más kocsi a garázsban áll, akkor előtűnik ez a spéci kis járgány is.

RIDGE RACER TYPE 4 – A PÁLYÁK

1. ÚTVONAL: HELTER SKELTER

Hossz: 3.262 mérföld

Jó kis pálya, érezni a Ridge 4 ritmusát, vezetés közben. A legvadabb a legutolsó jobbkanyar, ami inkább hajtűkanyar, érdemes óvatosan és időben fékezni. Ez a pálya egy kicsit könnyűnek tűnik néhány játszma után, különösen, ha ketten játszunk.

Nehézség: 3/10
Élvezetesség: 6/10
Két játékos: 3/10

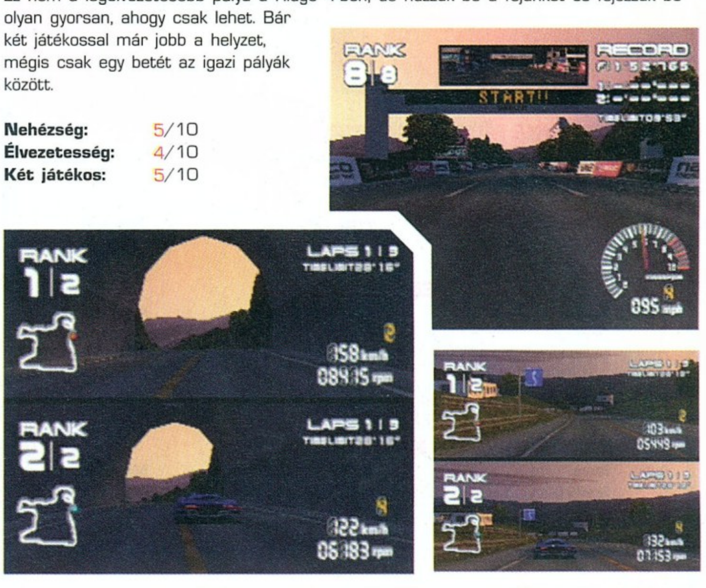


2. ÚTVONAL: WONDERHILL

Hossz: 4 178 mérföld

A dolgok egyre cselesebbek. Ebben a körben megnőtt azoknak a kanyaroknak a száma, amelyek nem élesek ugyan, de csúnyán megfizetünk, ha nem a megfelelő ívet használjuk. Ez nem a legélvezetesebb pálya a Ridge 4-ben, de húzzuk be a fejünket és fejezzük be olyan gyorsan, ahogy csak lehet. Bár két játékossal már jobb a helyzet, mégis csak egy betét az igazi pályák között.

Nehézség: 5/10
Élvezetesség: 4/10
Két játékos: 5/10



3. ÚTVONAL: EDGE OF THE EARTH

Hossz: 3 540 mérföld

Egyike a legélvezetesebb pályáknak a Ridge 4-ben, itt már muszáj farolni. Van néhány nagyon éles kanyar és gyorsasági szakasz, amiket helyesen teljesítve sokat tanulhatunk. Ha mindezt később tudjuk tartani egy két résztvevős játszmában, biztos a siker.

Nehézség: 5/10
Élvezetesség: 7/10
Két játékos: 8/10



4. ÚTVONAL: OUT OF BLUE

Hossz: 3 477 mérföld

A sok éles kanyar a legfőbb jellegzetessége ennek a pályának. Nagyon élvezetesnek ígérkezik, ezért megérdemli, hogy jókat faroljunk rajta. Amikor úgy érezzük, hogy nagyon jó íven haladunk, nem engedhetjük meg magunknak, hogy egy percre is lankadjon a figyelmünk. A kanyarok száma miatt ez a pálya a ketten játszók paradicsoma lehet, hiszen rengeteg alkalom van a tévesztésre, ezért lehetetlen megunni.

Nehézség: 6/10
Élvezetesség: 7/10
Két játékos: 9/10

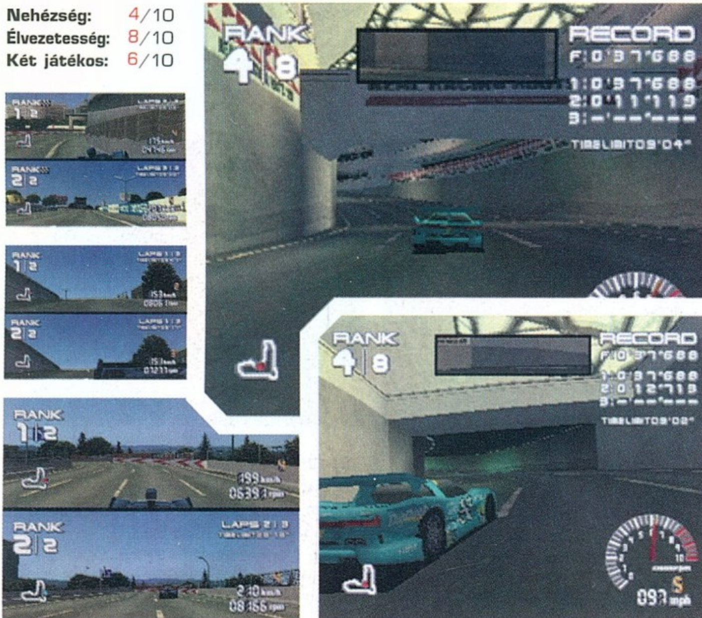


5. ÚTVONAL: PHANTOMILE

Hossz: 1 882 mérföld

Nagyon rövid és gyors pálya, Phantomile a legtöbb Ridge 4 játékos kedvence, egy gyors autóval az igazi versenyzők álma. Két játékossal játszani nem az igazi, mert ahhoz túl rövid a táv.

Nehézség: 4/10
Élvezetesség: 8/10
Két játékos: 6/10



6. ÚTVONAL: BRIGHTEST NITE

Hossz: 3 667 mérföld

Kétségtelenül ez a legjobb pálya a játékban. Gyors egyenesekkel, éles kanyarokkal, rengeteg farolással – hihetetlenül jó. Ha nem veszítjük el az élbolyt, nem lesz semmi problémánk. Két játékossal is ideális hely, mert rengeteg lehetőség van az előzésre, különösen az igazán éles kanyarokban.

Nehézség: 7/10
Élvezetesség: 9/10
Két játékos: 9/10

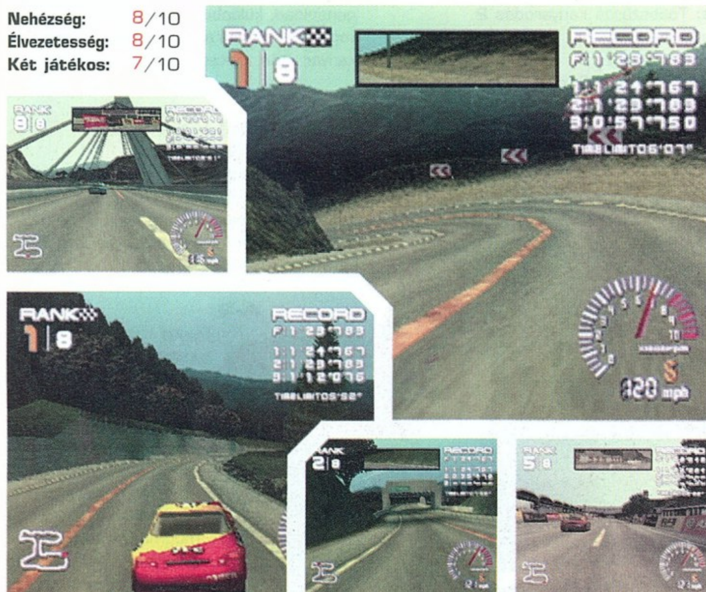


7. ÚTVONAL: HEAVEN AND HELL

Hossz: 4 035 mérföld

A legnehezebb pálya a *Ridge Racer Type 4*-ben, és mégis az egyik legélvezetesebb. Nagyon sok éles kanyart, és olyan részt tartalmaz, ami maximális koncentrációt kíván. Ez a legjobb pálya az időmérő versenyhez, de egy kicsit trükkös, amikor két játékos egymás ellen játszik.

Nehézség: 8/10
Élvezetesség: 8/10
Két játékos: 7/10

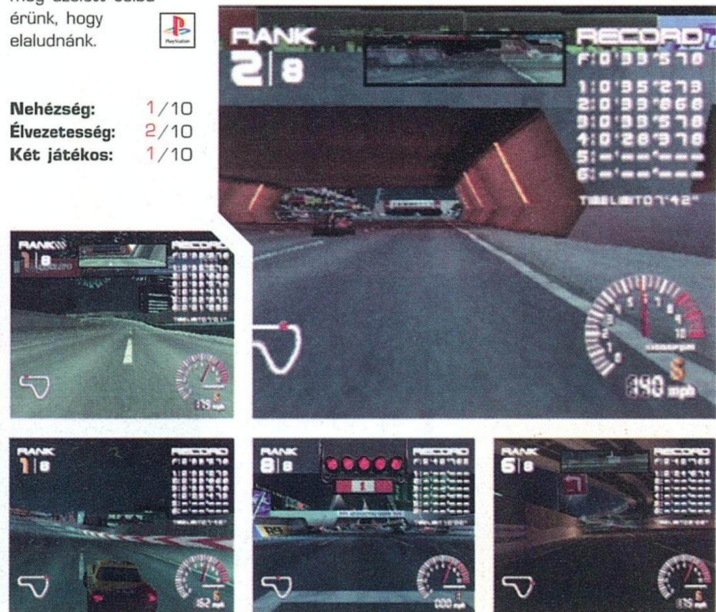


8. ÚTVONAL: SHOOTING HOOPS

Hossz: 2 473 mérföld

Itt csak a sebesség számít. Ezt a pályát könnyen meg lehet nyerni, csak a leggyorsabb autón kell megolvasztani a gumit. Nincs trükkös kanyar, farolás, csak nyomni kell a gázt minden egyes körben fékezés nélkül. Ez teszi ezt a pályát különlegessé mind a hat körön át. Két játékossal játszva akkor van szerencsénk, ha még azelőtt célba érünk, hogy elaludnánk.

Nehézség: 1/10
Élvezetesség: 2/10
Két játékos: 1/10





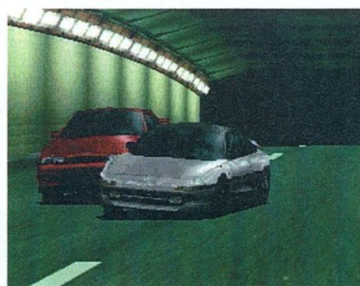
SZIGORÚAN TITKOS

VÉGRE ITT VAN AZ UTAK KIRÁLYA! TALÁN A JÁTÉK JOGOSÍTVÁNYAIT KISSÉ NEHÉZNEK TALÁLOD MAJD, EZÉRT IME A LEÍRÁS ÉS SEGÉDLET MIND A HÁROMHOZ.

GRAN TURISMO

A JOGOSÍTVÁNYOK







„B" JOGOSÍTVÁNY

B-1
Teszt: Elindulás és megállás 1
Autó: Mitsubishi GTO
Idő: 36 másodperc
Taposs a gázra, amíg elérsz 930 méterre, aztán fékezz. Később fokozatos fékezéssel próbáld megérezni a korrekt távolságot.

B-2
Teszt: Elindulás és megállás 2
Autó: Mazda Demio
Idő: 27 másodperc
Hasonló az előzőhöz, de most 870-890 méter között fékezz. Ha túlcsúsznál, próbáld meg a kézifékes-kanyart a gyorsabb megálláshoz.

B-3
Teszt: Kanyarodás-alap 1
Autó: Honda CRX Del Sol
Idő: 29 másodperc
Kicsit trükkösebb. Próbáld tartani a sebességet a kanyarokban, és tapadj az útra, hogy lefusd az engedélyezett időn belül.

B-4
Teszt: Kanyarodás-alap 2
Autó: Nissan Silvia
Idő: 26 másodperc
Könnyű – ha tudod, hogy kell csinálni. Vedd a kanyart a jobb útszegélytől, fékezz és csússz át. Lehetőleg kerüld el a füvet.

B-5
Teszt: Kanyarodás-alap 3
Autó: Mitsubishi GTO
Idő: 25 másodperc
Mint a B-4, csak gyorsabb. Használj hasonló technikát, de fékezz előbb (minél hamarabb sodródsz, annál hamarabb nyered vissza az uralmadat a kocsi felett.)

B-6
Teszt: Többszörös kanyarodás 1
Autó: Mitsubishi FTO GPX
Idő: 28 másodperc
Még egyszer: maradj távol a fűtől! Az S-kanyarban maradj a középvonalhoz közel, kerüld a fékezést, amíg lehet, mert különben kifutsz az időből.

B-7
Teszt: Többszörös kanyarodás 2
Autó: Nissan Silvia K
Idő: 27 másodperc
Ugyanaz, mint a B-6, csak megint gyorsabb. Fékezz hamarabb az S-kanyarban, és használd finoman a pedált, ahelyett, hogy taposnál rajta!



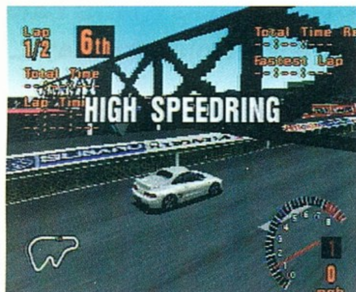
B-8
Teszt: "B" jogosítvány vizsga
Autó: Mazda Roadster V Special
Idő: 1 perc 22 másodperc
Végig Nagysebességű Gyűrű. Csak a legkeményebb kanyarban fékezz, és 1'19'500 meghozza az aranyat.

„A" JOGOSÍTVÁNY

A-1
Teszt: Ügyességi kanyarodás 1
Autó: Toyota Supra
Idő: 34 másodperc
A kanyart gyilkossá a megközelítési sebesség – 220 km/h – teszi. Biztos, hogy sokkal hamarabb kell fékezned, mint gondolnád, különben lenyírod kissé a füvet vagy elveszted uralmadat a kocsi felett. A kanyar után taposs bele a célvonalig.

A-2
Teszt: Ügyességi kanyarodás 2
Autó: Toyota Supra RZ
Idő: 26 másodperc
A hosszú egyenesben talán jobban felgyorsulsz, mint kellene, a trükk az, hogy a füvet érintve korán fékezz, csússz át a kanyaron, majd teljes gáz!

A-3
Teszt: Ügyességi kanyarodás 3
Autó: Mazda RX-7
Idő: 44 másodperc
Vedd be a könnyű bal fordulót, és célozd meg a pálya közepét mielőtt teljes gázzal nekikezdesz megmászni az emelkedőt. Tedd a lábad a fékre, majd taposs





bele, mielőtt megfordítanád az autót. Az egyenes után, ha a szűkületnek vége rohamozd meg a célvonalat. Ne légy meglepve, ha több próbálkozásra is szükséged lesz, mert ez elég nehéz.

A-4
Teszt: Alkalmazott összetett kanyarodás 1
Autó: Nissan Skyline GT-R
Idő: 39 másodperc
Az első két kanyar viszonylag könnyű, ha elég hamar beveszed őket, az igazi probléma az alagút előttinél kezdődik. Ismét segít a korai kanyarvétel (jó, ha mindig analóg controllert használsz). Ha 32 másodperc alatt nem éred el az alagutat, akkor nem tudod teljesíteni a szintet.

A-5
Teszt: Alkalmazott összetett kanyarodás 2
Autó: Honda Prelude
Idő: 32 másodperc
Az első kanyar nem probléma egy kis erő-csúsztatással, (gázról le, fordulás és csúszás majd vissza a gázra) de a kettes számúhoz rendesen le kell lassítanod, mielőtt az alagútba hajtanál. Csak akkor gyorsíts, ha már nincs farolásveszély.

A-6
Teszt: Alkalmazott összetett kanyarodás 3
Autó: Toyota MR2
Idő: 27 másodperc
Talán nincs is szükség fékezésre a két alagút közötti kanyarokhoz. Ne fékezz túl hamar, mert az autó megpördülhet. Csak lazán a kanyarban, és utána teljes sebesség az egyenesben.

A-7
Teszt: Különleges Technika
Autó: Subaru Impreza
Idő: 33 másodperc
A kézifék fog segíteni a csúsztatáshoz a gumi-fal körül. Kézifék, csúsztatás azután egyenesítsd a kormányt a kanyar csúcspontja után. Mindezt ötször, és fél perc alatt tiéd az arany.

A-8
Teszt: "A" Jogosítvány vizsga
Autó: Toyota Supra RZ
Idő: 1 perc 8 másodperc
Csúnya hajtűkanyarok teszik ezt a pályát nehézzé. Fékezz korán, csússz be a kanyarba, de ne adj hirtelen gázt, mert megpördülsz. Valószínűleg több próbálkozásra is szükséged lesz, mielőtt képes leszel adott időn belül teljesíteni.

NEMZETKÖZI „A" JOGOSÍTVÁNY

IA-1
Teszt: Roham a Nagysebességű Gyűrűn
Autó: TVR Griffith
Idő: 1 perc 7 másodperc
Még a rángatós TVR sem teszi ezt a kört bonyolulttá. A próba futam hamar megmutatja melyik kanyart veheted könnyedén, és melyiket kell tisztelettel kezelned.

IA-2
Teszt: Roham az 5-ös út különleges szakaszán
Autó: Dodge Viper
Idő: 1 perc 30 másodperc
A gonosz Dodge kimondottan nehézzé teszi az életedet ezen a kemény pályán. Készülj a szokásosnál gyakoribb fékezésre, és ne hagyd az autót túlságosan felgyorsulni a kanyarokban, mert kisodródsz.

IA-3
Teszt: Futam a Nagy Völgy-ben
Autó: TVR Griffith
Idő: 2 perc 3 másodperc
A legkellemetlenebb pálya és a legundokabb autó párosítása biztosítja a kihívást. Óvatosság – ez legyen a jelmondatod. Minden létező fékezési trükköt be kell vetned, hogy vidd a kört. Az elvesztegetett másodperceket az egyenes részeken hozhatod be: teljes gáz, amíg csak lehet!

IA-4
Teszt: Támadás a mély erdők ellen
Autó: Dodge Viper
Idő: 1 perc 23 másodperc
Az egyes szekcióban hihetetlenül precíz kanyarvétel szükséges, hogy elkerüld a fűre sodródást a szoros hajtűkanyarokban. Ezek után a kettes szekció nagy megkönnyebbülés lesz, mert az alagutak után csak néhány rosszindulatú kanyarral kell szembenézned.



IA-5
Teszt: Roham az Őszi Gyűrűn
Autó: TVR Griffith
Idő: 1 perc 24 másodperc
A TVR pokol a kanyarokban, az idő limit pedig szoros. Egyszerű óvatosság ezúttal nem segít, ha győzni akarsz, teljes sebesség kell az egyenesekben, és precíz kanyarvétel a fordulókban.

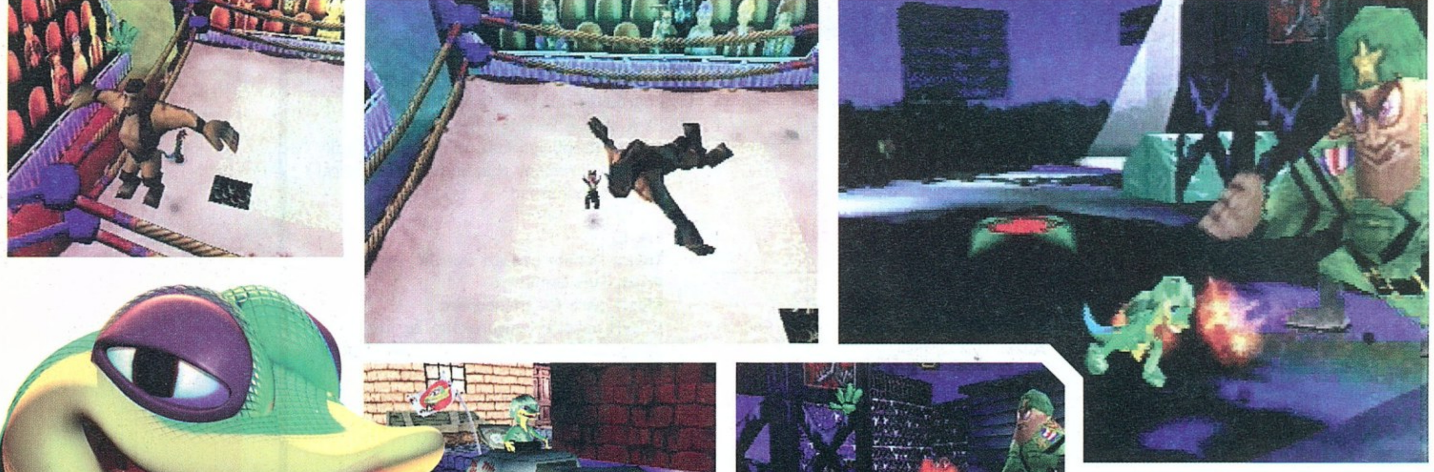
IA-6
Teszt: Hegyi futam
Autó: Dodge Viper
Idő: 1 perc 33 másodperc
Kevesebb füves szegély jelzi, hogy ez a futam valamivel könnyebb lesz. Óvatos csúsztatás szükséges ahhoz, hogy biztosan vedd a kanyarokat, miközben megőrzöd a sebességet.

IA-7
Teszt: Roham a 11-es út különleges szakaszán
Autó: TVR Griffith
Idő: 2 perc 11 másodperc
Kétszer olyan nehéz, mint az 5-ös út hasonló szakasza, dupla annyi kanyarral és eséllyel a kicsúszásra. Igen jól kell uralnod a TVR-t, hogy időn belül teljesítsd a futamot.

IA-8
Teszt: Futam a Nagy Völgy-ben II.
Autó: Dodge Viper
Idő: 1 perc 59 másodperc
Tanulmányozni nyilván szükséges lesz a pályát, de a finom gázkezelés döntő lehet siker és bukás között. 

A GYÍK KIRÁLY VISSZATÉR- HÁT NEM IMÁDNIVALÓ? MOST MEGTUDHATOD, HOGY HOGYAN JUTHATSZ EL A TITKOS SZINTEKRE, HOGYAN GYŰJTHETSZ PONTOKAT ÉS BONUSZOKAT....

GEX: DEEP COVER GECKO



Bár a Gex rossz szóviccek áradata mögé próbálja rejteni a titkait, mi szikénkkel felfegyverkezve, készen állunk arra, hogy felszeleteljük a gyíkot, és megmutassuk, mi folyik itt *valójában*...

FINOM LEGYECSKE...

No igen, kezdjük az alapokkal barátaim. Minden 50 Légy érme összegyűjtése után egy Extra életet kaptok. Szerezz 100 Légy érmét és egy Távkapcsoló a jutalmad! Ha összegyűjtesz 25 Mancs érmét, a maximum életerőd növekszik eggyel. Elegendő Bónusz érme birtokában megkapod a lehetőséget arra, hogy hozzáférj a szint Bónusz fejlődési fokához. 50 Távkapcsoló-ra van szükséged az alap videó teljes befejezéséhez. Az előbb említett 100 érme megszerzésével kapsz meg egy Távkapcsoló-ot, vagy ha teljesítesz egyet a szinten található három feladat közül. Minden szint 100 Légy érmét, három Távkapcsoló-t, tíz Mancs érmét és három Bonusz érmét tartalmaz. A szint elhagyása előtt ellenőrizd a pontjaidat, hogy biztos lehess abban, mindent megszereztél, amit csak lehet! Ha valamiből mégis kevesebb van, próbálj meg mindenre rácsapni a farkaddal – ameddig csak nem találsz valamit. Ha pedig az életeid száma elapadna, menj el a folyamatosan ismétlődő, elég könnyen játszható Bonusz termekbe gyűjteni néhányat.

Eddig érted? Biztos vagy benne? Akkor gyerünk tovább...

A FŐ TERMEK

Négy fő terem van, és ezek valamivel többek, mint a megszokott pályaválasztó területek. Ezekben a termekben vannak Távkapcsoló-ok, van tíz Mancs pont, a titkos termek és három Bonus pont, úgyhogy jó lesz felderítened mindent. És hát, elkerülhetetlen módon, itt választhatsz pályát is.

VEZÉRLŐTEREM

Ezzel férhetsz hozzá a Wreck Room, a Totaly Scrooged és a Clueless in Seattle pályákhoz, de a többi fő terembe is átjuthatsz. A Vezérlőterem titkos szintjének eléréséhez egyszerűen verd szét a három computert. Ha már a

titkos szinten vagy, össze kell szedned 50 Légy pontot, aztán találd el háromszor a galambokat, még háromért. A lehetőség szerint választható, támadó akció a hot-dog árusító bódé és az italautomata ellen friss, ízletes érmék megszerzéséhez vezethet. A Clapperboard megtalálásához menj az üzlet jobb oldali redőnyéhez, és ugorj a törött falhoz. Ha megvan a Clapperboard-od, a szint végén egy rövid kis film fog lejátszódni.

LAKE FLACCIO

Ez ad hozzáférést a Cut Chesse Island-hoz, az Organ trail-hez, a Holy Moses-hez és az első főnökhöz. Elérheted a titkos szintet, csak indulj el jobbra, és menj, ameddig csak tudsz. Találni fogsz egy elhagyatott bányát, Mancs érmékkel díszítve - ta-daa! Titkos szint. Ez a szint mérsékelten cseles, úgyhogy használd ki az idődet, különösen a függő párkányokon. Ne foglalkozz a Firefly összeszedésével, itt nincs sok haszna. Ha az életerődet csökkenni látod ezen a szinten, használd ki, hogy van itt egy extra feltölthető Zöld Tv a piramis mögött. Amikor csak szükséges, rohanj ide vissza. Mielőtt továbbmennél az ORGAN TRAIL irányában, menj jobbra, ahelyett, hogy bemennél a bányába.

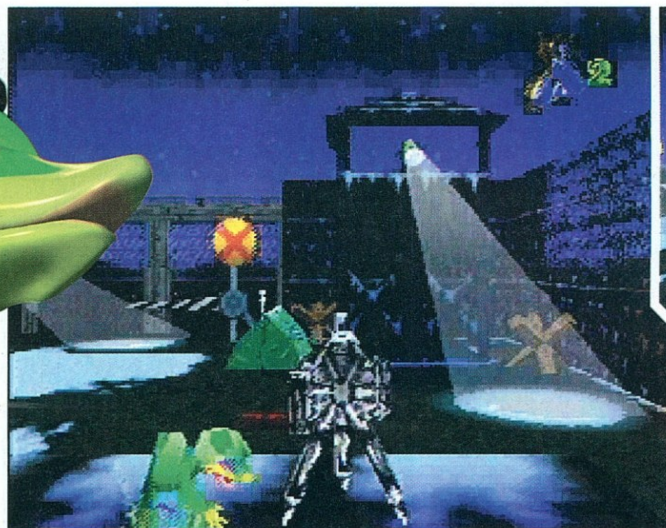
Amikor eléred a Légy érmét, ugorj fel és balra, hogy megtaláld a fogantyút. Ennek megrántásával megtisztíthatod a későbbiekben a Bonusz-szinthez vezető útvonalat, majd elérve a termet a bejárat bal oldalán végre találkozhatsz az első főnökkel.

SLAPPY VALLEY

Red Riding in the Hood, Unsolved Mythstories, When Sushi Goes Bad, és a második főnök, mind ehhez a szinthez kapcsolódnak. A Slappy Valley titkos szintjének, az Abyssmal-nak az eléréséhez el kell menned a nagy erdei tisztásra, oda, ahol egy G betűt formáznak a virágok. Innen jobbra vezessen tovább az utad, és a kis tó közelében meg fogod találni a titkos szintet. Míg a szintet könnyű megtalálni, majdnem lehetetlen befejezni, mert nem vezet rajta végig kijelölt út, és a szint egésze a víz alatt található. A legtöbb, amit itt megtehetsz, hogy megjegyzed a légi szállítmány elhelyezkedését, és hogy kitartasz. A fő szintre való visszatérésed után további Zöld Tv-ket találhatsz az Unsolved Mythstories szintre vezető bejárat bal oldalán. Vár itt még rád két Extra Élet és egy Mancs érem is, ha követed az Unsolved Mythstories szint bejáratának tetején vezető ösvényt. A When Sushi Goes Bad szint közelében található Bonusz érmék megszerzéséhez menj visszafelé, a Lizard of Oz irányában

TOP SECRET













FUNKY TOWN

Az utolsó szint-középpontban található a My Three Goons, a Superzeroes, és (igen-igen!) a végső főnök. Ahhoz, hogy megtaláld az utolsó titkos játékot, pottyanj le az udvarba és jobbra tőled a startnál ott a hihetetlenül könnyű Chessy Rider pálya. Az előző Gex játékhoz, a Gex:Enter the Gecko-hoz hasonló módon csak követned kell a szinteken összegyűjthető érmék között vezető útvonalat. A második párkányon, az indulási házaktól jobbra, van egy másik feltölthető Zöld Légy. Itt aztán valódi örök egészséghez juthatsz! Ha felderítetted a gépfegyvert a titkossal – és követsd a lábnyomokat a következő szinthez való felmászáshoz, aztán gyere vissza a When Sushi Goes Bad szint felé, és szedd fel az érmét.

szomszédos teremben, használd a ládát felfüggesztő kötél szétvágásához. Ha a rekesz leesik a földre, felhasználhatod azt a My Three Goons szint Bónusz termébe való bejutáshoz. A Superzeroes szint eléréséhez keresd meg a második bódét, várd meg, amíg átalakulsz, aztán repülj jobbra. Valami általunk fel nem fogható okból, fel tudsz mászni a vörös téglafalon.

UTAZÁS A SZINTEK KÖZÖTT

A szintekre való belépéskor három feladatot kapsz, amit meg kell oldanod, cserébe csillogó Távkapcsoló-tal jutalmaznak. Vessünk egy pillantást a pályák rejtett tulajdonságaikra!

THE WRECK ROOM: ez a tréning része a játéknak, de tartalmaz hat Mancs érmét, egy Bónusz érmét és egy Távkapcsoló-t, hogy újra kezdhesd.

TOTALLY SCROOGED: Szükséged van egy Távkapcsoló-ra az ide való belépéshez. A postaládákat megéri megütni, mert három légy érmét adnak fejenként. Az első feltűnő manó megölésével megtalálod a titkos Nyom érmét. Mikor rátalálsz a három házra, lépj be a nem füstölgő kéménybe, hogy ezzel nyerhess egy Extra Életet és egy Bonusz érmét. Ha kiolvasztod Rex-et, kapsz még egy Extra életet.

CLUELESS IN SEATTLE: Három Távkapcsoló a belépő. A szobrok, amelyekkel találkozol, mind kapcsolók, rájuk kell csapnod ahhoz, hogy aktiváld őket az extra útvonalakhoz. Találsz egy titkos szobát, ha bekapcsolod a Snooker teremben az összes TV-t.

HOLY MOSES!: Amikor ide belépsz, öt Távkapcsoló-t követelnek tőled. A kígyóbűvölők kosarai mind Légy érme raktárak, majd ha megmarkoltad a második Rá pálcát, menj tovább a párkányon három Bónusz érméért és három Légy érméért.

WAR IS HECK: Hét Távkapcsoló-ra lesz szükséged. A laktanyában támad meg az égetőt a terem hátsó részében, hogy beléphess a titkos útvesztőbe, ahol Zöld TV, Bónusz érme és Mancs érme vár. Egy másik Mancs található a nagy víztárolóban, a pálya közepe tájékán.

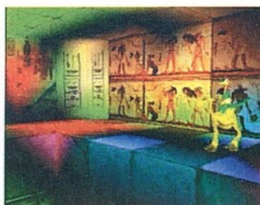
THE ORGAN TRAIL: Kilenc Távkapcsoló és a kulcs kell majd. Vigyázz a hasadra és nézz be a dombocska mögé egy Bónusz érméért. Bájos hely.

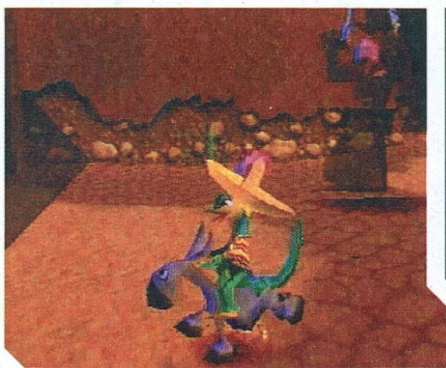
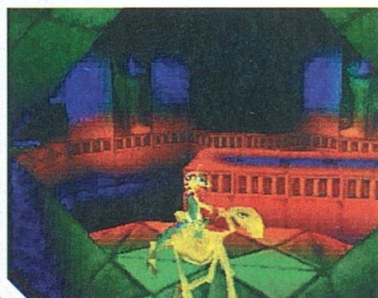
CUT CHESE ISLAND: 11 Távkapcsoló kell a belépéshez. Mielőtt elkezdenéd ezt a szintet, megfontolandó, hogy benézz a Bónusz pályára, amit a kezdő szobában, a platformra ugorva, a kapcsoló segítségével érhetsz el.

UNSOLVED MYTHSTORIES: Szerencsétlen szám a 13, de ennyi Távkapcsoló kell ide. Kapaszkodj fel a fákra, hogy még több Légy érmére lelhess! Az Erős Ember ikonján állva átalakíthatod magad egy izmos Herculessé, aki kidönti az oszlopokat és az izzó darabokat szétkeni másokon.

GEX: DEEP COVER GECKO






RED RIDING IN THE HOOD:
16 Távkapcsoló a belépéshez – nem semmi! A kék pöttyök a bejárati teremben a Bónusz szintre vezetnek. Mindenesetre, ha leesel a TV-re, és jobbra ugrasz, találsz egy rejtett Mancs érmét és egy Zöld TV-t. Van még egy Mancs érme mögötted, a kezdetnél. Elérni ezeket a Bónuszokat egy lidércnyomás, hiszen közben folyamatosan versenyt kell futni az idővel.

WHEN SUSHI GOES BAD:
19 Távkapcsoló a belépés. Áthaladva az ajtó alatt, majd jobbra, rögtön a startnál – és máris a tiéd egy Mancs érme. Ha sikerül elkerülnöd a forró helyeket, megölöd az őrt, majd (felvéve az érmét) csapj a lefelé nyílra a farkaddal, hogy visszazuhanj a Földre.

MY THREE GOONS: 22 Távkapcsoló szükséges, hogy megpróbálhasd. Egy meglehetősen ügyetlenül elrejtett Légy érme van az egyik hordóban a három közül a startnál. Szedd fel a Firefly érmét az udvaron és használd a gépágyú melletti torlaszon, ahol egy újabb Mancs érmét szerezhetsz.

SUPERZEROES: Az utolsó főpálya 26 Távkapcsoló-t igényel. Van egy Extra Élet a bal sarokban az indulásnál, erre szükséged is lesz. Ha leragadnál a bevásárlókocsiknál, menj vissza az első macskához, ugorj a tetőre és támadd meg a célpontokat a TV-vel szemközti falon.

BÓNUSZ PÁLYÁK

Szaglássz körül a főpályák bejáratánál! Minden Bónusz pályához kell néhány Bónusz érme, és két perced lesz végezni a feladatoddal.

MARSUPIAL MADNESS

Ezt a Totally Scrooged és az Unsolved Mythstories bejáratánál találod. Két Bónusz érme szükséges a belépéshez. A kengurut használva tíz harangot kell megkongatnod a három játéktéren. Egyszerű – már ha sikerül elkerülnöd a koalák dobálta konzerveket kapaszkodás közben.

GEXTREME SPORTS

Ha van öt Bónusz érméd, eljuthatsz ide a Clueless in Seattle és a Holy Moses pályák bejáratától. Snowboard-ozás közben öt deszkázó manót kell tisztességesen elverned. Elbánhatsz velük, ha ugrasz a kanyarokban és megfigyeled az útvonalukat.

WAR AND PIECES

A War is Heck bejáratánál vagy? Van 11 Bónusz érméd? Ha igen, te is beszállhatsz egy páncélozott járműbe, és megpróbálkozhatsz tíz Reztank elpusztításával. Miután ezzel megvagy minden pályán, a célpont segítségével juthatsz egyel feljebb.

TRUE GRITS

14 Bónusz érme kell a The Organ Trail és a Red Riding in the Hood bejáratánál, hogy ide eljuss. Mindössze tíz csirkés ládát kell összetörnöd. Hármat ezekből az alsó szinten találsz, majd az öszvér hátán indulhatsz a többiért. Ennyi.

WHAT A CROCK!

Ha a Cut Cheese Island-nél vagy, és van nálad 17 Bónusz érme, átugorhatsz ide, ahol krokodilodnak abban az örömben lesz része, hogy megehet tíz gumikacsát. A bejárati szobában egy sincs, ezért rajta, gyerünk lefelé négyért, majd mozgás felfelé megenni a többit!

EGY VÉGSŐ JÓTANÁCS...

A Gex szójátékai gyötrelmesek. Viseld el őket valahogy!



GAME SIKERLISTA

Hmmm, úgy tűnik, egy darabig még változatlan marad a helyzet. A Ridge 4 és a nagy Snake olyan szilárdan áll a lista csúcsán, mint Mikulás fején a piros sipka.
A többiek közül figyelemre méltó a GTA Double Pack, amely igen értékes darab – ez az ingatlanügynökök nyelvén azt jelenti, hogy olcsó, de még reparálásra szorul. Lehet, hogy a stratégiai játékok hívei összehangolták vásárlásaikat, s e hadművelettel biztosították a Warzone helyét a toplista élbolyában. A legjobb hír akkor is az, hogy a Rugrats végre lecsúszott.





1 (1) Ridge Racer Type 4
SCEE

Hegynek föl, völgynek le, motorizált, négykerekű cimboráink között. Reiko Nagase is köztük van. S ez jó.



2 (2) Metal Gear Solid
Konami

Hűség és szerelmi románc, testvérháború a nukleáris robbanófejek között. Mottóként egy kérdés: „Snake, lehetséges-e, hogy egy csatatéren igazi szerelem bimbózzék?"



3 (NE) GTA Double Pack
TAKE2

Csipogó kis tahók rohanják le a londoni földalattit. Nem a metrót, hanem az alvilágot. A legújabb 2D-s versenymű.



4 (NE) Warzone 2100
Eidos

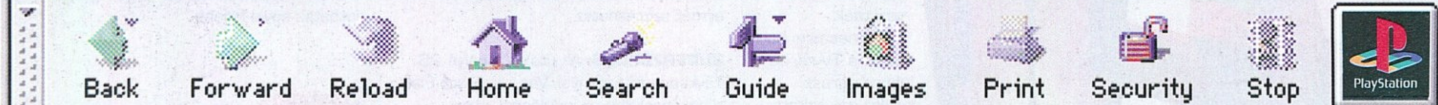
A Carry On Up The Khyber újraélesztése csak futurisztikusabb fegyverekkel, s olyan csatatérrel, amely leginkább egy perzsa szőnyegre hasonlít. Egy nagyon szép perzsa szőnyegre.



5 (4) FIFA '99
Electronic Arts

Akiket érdekel, ezúton tudatjuk, Ronaldo is játszik, méghozzá az Inter Milan színeiben A. Calcio álnéven. Úgyhogy ne hívjatok minket tovább ez ügyben.

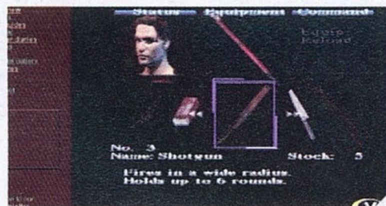
6	(3)	***Rugrats***	THQ
7	(9)	***Premier Manager '99***	Gremlin
8	(8)	***Civilization II***	Activision
9	(7)	***A Bug's Life***	SCEE
10	(6)	***Monaco GP Racing Simulation***	UbiSoft
11	(NE)	***Marvel Vs Street Fighter***	Virgin
12	(5)	***UEFA Champions League***	Eidos
13	(15)	***C&C Retaliation***	EA
14	(14)	***Tomb Raider 3***	Eidos
15	(13)	***Gran Turismo***	SCEE
16	(25)	***Crash Bandicoot 3***	SCEE
17	(22)	***Need For Speed: Road Challenge***	EA
18	(19)	***TOCA 2 Touring Cars***	Codemasters
19	(31)	***Brian Lara Cricket***	Codemasters
20	(28)	***Spyro The Dragon***	SCEE
21	(21)	***Populous The Beginning***	EA
22	(17)	***WWF Warzone***	Eidos
23	(10)	***Knockout Kings***	Psygnosis
24	(RE)	***Tenchu***	Activision
25	(23)	***Formula 1 '98***	Psygnosis
26	(11)	***4 PlayStation Megapack***	Acclaim
27	(26)	***Pool Shark***	Gremlin
28	(24)	***Resident Evil 2***	Virgin
29	(20)	***KKND: Krossfire***	Infogrames
30	(18)	***Colin McRae Rally***	Codemasters
31	(37)	***Apocalypse***	Activision
32	(NE)	***Wing Over 2***	JVC
33	(NE)	***Triple Play Baseball***	EA
34	(36)	***C & C Red Alert***	EA
35	(29)	***Bust-A-Move 4***	Acclaim
36	(RE)	***Point Blank***	SCEE
37	(12)	***Gex: Deep Cover Gecko***	Eidos
38	(16)	***Rollcage***	Psygnosis
39	(27)	***Tekken 3***	Sony
40	(RE)	***Small Soldiers***	EA



Ha a szörnyek őrjöngése, és az on-line horror az, amit keresel, akkor isten hozott Silent Hill világában...

Az izgatott várakozás azóta tart, amióta a Konami központjából felröppent egy új, fergeteges játék megjelenésének híre. A szó szerint új *Resident Evil*-ként emlegetett, a *Metal Gear Solid*-al egyenértékű *Silent Hill* nagy érdeklődést keltett a net-en. A hét évvel ezelőtt elszenved tragikus tűz óta, *Silent Hill* hajdan népszerű üdülőhelyét még mindig baljós titokzatosság burkolja be. Hogy is találhatnánk jobb helyszínt egy autóbalesetre, egy gyermek eltűnésére, és a számos vérszomjas, bűnös gonosz elrejtőzésére?
Rengeteg olyan kritika, ismertető és előzetes található a különböző játék site-okon, amelyek mást sem tesznek, mint sóvárognak a szörnyűségek e rég várt tobzódása után. A főbb szereplők leírását, különböző képeket, a sztori részleteit és még számos hasznos útmutatást illetve tippet szerezhetsz, ha ellátogatsz a **Konami hivatalos honlapjára.** Ez a site több kísérteties képpel és néhány mozgó demoval is büszkélkedhet. Ugyanakkor számos nem-hivatalos oldal is kínálja a „gyakran feltett kérdések" teljes listáját és a végigjátszásokat. Júliusban pedig végre megjelenik a PAL változat Nagy-Britanniában. Próbáld ki mindezen site-ok közül a legjobbat, a **Cheatheaven**-t, ahol a trükkök és tanácsok széleskörű listáját találhatod, beleértve a Necronomicon Monster Guide-ot, de az útmutatók olyan jelentéktelen darabkáját is, mint hogy „Mentsd meg Kaufmann-t a teddy mackótól".

Catherine Channon



AZOK A BIZONYOS SILENT HILL SITE-OK TELJES TERJEDELMÜKBEN:

Hivatalos site: www.silenthill.com
Nem hivatalos site: www.videogames.com/psx/adventure/silenth
Információk: www.gamers.com/console/silenthill
Csalások: www.cheatheaven.8m.com/silenthill_2.html





Silent Hill

Previews | Codes | Related Games | See more Previews | Screens | Links | Movies

The off-season's always dead in the lakeside resort town of Silent Hill, but not this dead. It seems the entire town is deserted except for Harry Mason, a distraught motorist in search of his missing daughter, and Cybil Bennett, a beautiful police officer from a neighboring community dispatched to Silent Hill to discover why all communication from the sleepy resort town has



A hátborzongató képek és a finom részletek mind az érdeklődésünk felkeltésére valók



Puskák, autók, és még több puska - veszélyes hordozói a könyörtelen erőszaknak. Ebben a hónapban számos izgalmas demo jelent meg, szóval készülj fel az izgalmakra, borzongásra és vérfagyasztó jelenetekre, amit a CD tartalma kínál neked.



SZERKESZTETTE: Catherine Channon
Ha kérdésed, megjegyzésed van valamelyik játékkal kapcsolatban, írj a következő címre:
catherine.channon@futurenet.co.uk vagy küldj egy faxot: 01225 732281
A telefonhívásokra sajnos nem áll módunkban válaszolni.



A CD használata
Töltsd be, és nézd végig a választható lehetőségeket a jobb és bal gombot használva. Nyomd meg az X gombot, hogy kiválaszd a kívánt demot. Néhány demo végén újra kell indítanod a gépedet.

Syphon Filter

KIADÓ:	SCEE
TÍPUS:	Lopakodó/akció/kaland
PROGRAM:	Játszható demo

Te is azok között voltál, akik majdnem megvásárolták az N64-et a GoldenEye kedvéért? A PlayStation játékok minőségét illetően nem kell aggódnod. Ha a folyamatosan megjelenő magas színvonalú programok sora eddig még nem győzött meg, akkor ez a harmadik-személyű, szinteken alapuló, Beat 'em up típusú játék majd megteszi. Méltán titulálták amerikai Metal Gear-nek, hiszen a Syphon Filter nagy lehetőséget kínál fel neked – csak Te és a csapatod tudjátok megmenteni a bolygót a teljes vírusos pusztulástól...

Vezérlés

⊗ Három funkció egy gombban:
1) Ha Gabe álló helyzetben van, akkor letérdel.
2) Ha Gabe mozgásban van, le tud hajolni vagy sétálni.
3) Ha Gabe valaminek a szélén/sarkán áll, össze tudja húzni magát

Lövés az aktuális fegyverrel.
Gabe végiggurul a terepen, ezzel is csökkentve az esélyt, hogy lelövik.

△ Négy funkció egy gombban:
1) Gabe felmászik a megmászható területekre.
2) Használja a használható tárgyakat (ajtókat, számítógépeket, kapcsolókat).
3) Újratölti az aktuális fegyvert.
4) Kapcsolatba lép Lian Xing-el.

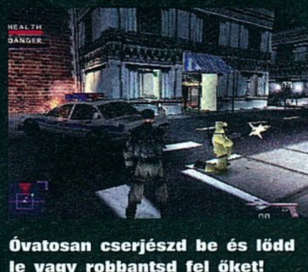
START A Pause menü megjelenítése.
SELECT Gabe fegyvertárának megjelenítése. Tartsd lenyomva az Y billentyűt, miközben lenyomod az I-t vagy a P-t – ennek segítségével végig tudod nézni a fegyvereket, és bármelyiket ki tudod jelölni. Engedd el a gombot és megkapod a kijelölt fegyvert.
Becélozza a közeli ellenséget.
R1 Célkereszt megjelenítése.
L1 Lövés/géppuskázás jobbra.
A sniper (orvlövész) módban
R2 Gabe a sarkok mögül kiles.
Lövés/géppuskázás balra.
A Sniper módban Gabe a sarkok
L2 mögül kiles.

Egyéb jellemzők:
A teljes változatban Gabe Logan szerepét játszod, a kiváló hírügynököt.
A feladatod az, hogy megtaláld a terroristák csoportját, akik biológiai fegyvereket gyártanak tömegirtásra, olyanokat, amiket természetesen még soha nem láttunk azelőtt a Földön. Az a tervük, hogy útjára engedik a Syphon Filter vírust az Egyesült Államokban, és igen, kitaláltad, neked kell megállítanod őket...



Lopakodás legyen a jelszó





Óvatosan cserjészd be és lődd le vagy robbantsd fel őket!

CD MELLÉKLET



Figyelmeztetés

Jó ha tudod, ez a játék KIZÁRÓLAG analóg vezérlővel játszható

Ape Escape

KIADÓ:	SCEE
TÍPUS:	3D platform játék
PROGRAM:	Játszható demo

Most rávetheted magad a játékra, következik a Crash 3! Ez a szeretetre méltó 3D platform játék fürge ujjakat igényel, irányításához némi gyakorlatra is szükség lesz. Szerencsére a fejlesztők beépítettek egy gyakorló módot is, hogy hozzászokj az irányításához. Ez segít abban is, hogy számos készülékkel megismerkedj, amiket a barátságos professzor talált fel a számodra. A feladatod egyszerű – őrült majmok milliárdjai szabadultak el és őket kell befogni. Ha minden eszközt megfelelően tudsz használni, az nagy segítséget nyújthat, hogy elkaphasd az időfolyamban szerte-szétcsatangolt majmokat.

Vezérlés

Bal analóg bot: Mozgás bármely irányba.
Jobb analóg bot: Akció bármely irányba.
A funkciókhoz/eszközökhöz tartozó gombok.
R1 / R2: Ugrás
L2: Nagyítás/kicsinyítés
D-pad: kamera mozgatása

A többi vezérlőgomb látható a képernyőn

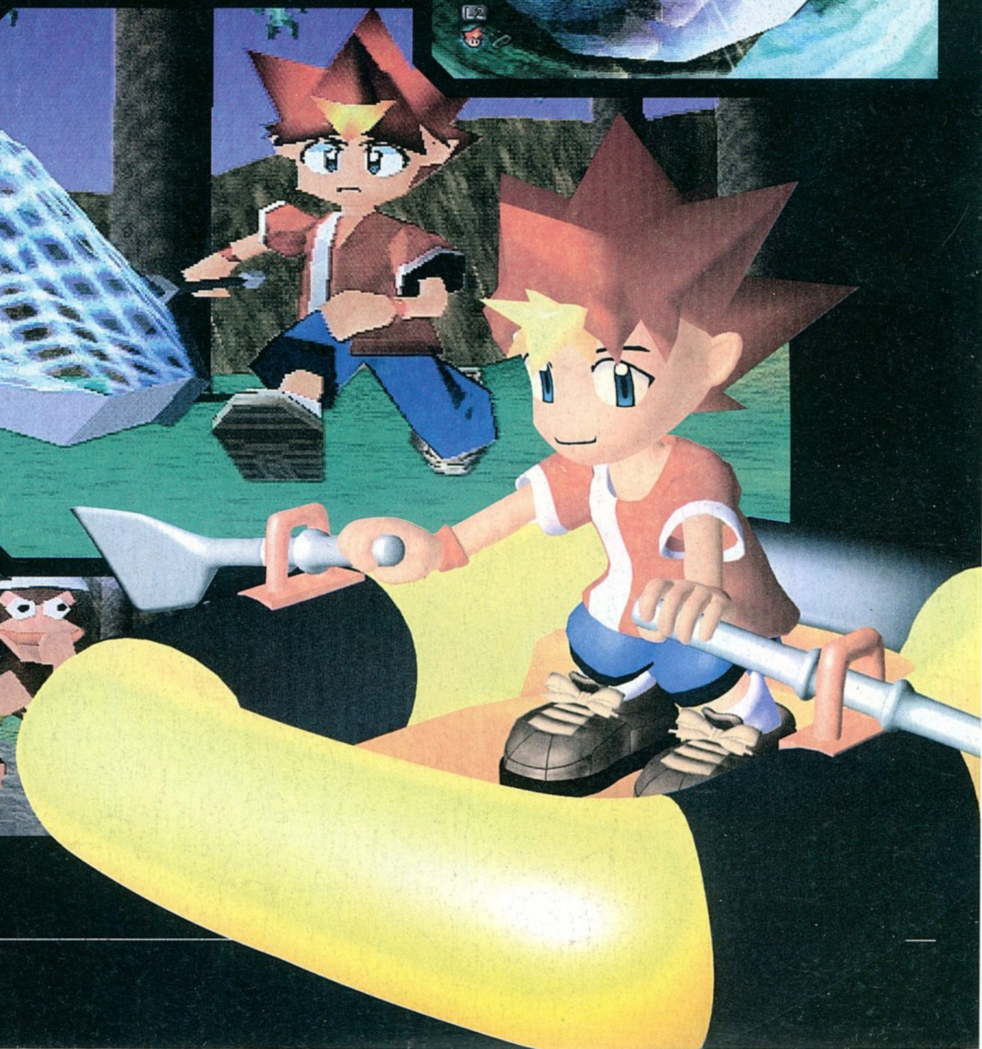
Egyéb jellemzők:

Meg van határozva, hány majmot kell elfognod ahhoz, hogy teljesítsd a szintet. Azonban nem fogod elkapni az összes csavargót a kezdeti szinteken, mert az ehhez szükséges eszközöket csak a későbbi helyszíneken tudod felvenni. Így hát vissza kell menned azokért a kis ravaszokért, akiket korábban nem tudtál elcsípni. A pályákon barangolva találsz majd „zetonokat" is. Összegyűjtve belőlük néhányat, további életeket nyerhetsz, és bejuthatsz különböző, igen szórakoztató mini játékokba is, mint pl. egy boksz-meccs (lásd Victory Boxing találkozik a PG Tips Adverts fiaival).









Final Fantasy VII

■KIADÓ:	SCEE
■TÍPUS:	RPG
■PROGRAM:	Video játékelőzetes

A PlayStation minden idők egyik legjobban kellendő RPG játéka most ?????????-ért a tiéd lehet. Lehetséges lenne? Miért ne. Cloud-ot játszod, az elit kommandó különleges egységének a tagját, amely a könyörtelen Shinra Corporation felügyelete alá tartozik. Ez a cég tartja kezében Midgar városát és a Mako reaktorokat, a város energiaforrását. Cloud elégedetlen és csalódott, így elhagyja az egységet – ezen a ponton kezdődik a játék... Öko-terroristák kis csoportjában találod magad, akik elszántan próbálják megakadályozni a hatalmas testületet a bolygó természetes energiaforrásának kimerítésében. Csak te és a szervezeted többi tagja tudjátok megmenteni a Földet, mielőtt a Shinra végleg kiszipolyozná. Ez a videó bemutatja a *Final Fantasy VII* világának hihetetlen, varázsos világát, és a rajongók táborának egy 120 órás játékprogramot kínál. Számold csak ki, az alig néhány forint óránként. Megéri!









A játék magasabb színvonalat állít fel a szerep-játszó tömegeknek.

Colin McRae Rally

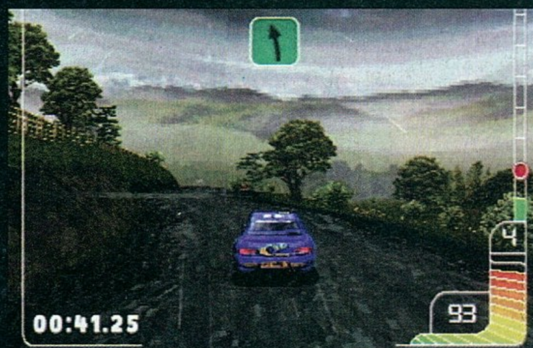
■KIADÓ:	Codemasters
■TÍPUS:	Autóverseny szimulátor
■PROGRAM:	Játszható demo

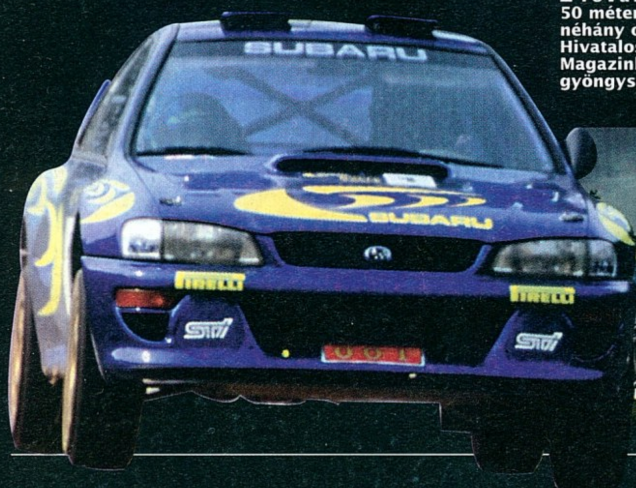
Ugorj be és kalandra fel, nyerd el a platina címet – a *Colin McRae Rally* kétségtelenül olcsó lenne, még az ára duplájáért is. 48 pálya, nyolc világ helyszín, nyolc autó, plusz mindegyik igény szerint tuningolható – *Colin McRae* nagyszerű kivitelező. Ebben a demoban három pálya közül lehet választani, ugrathatsz a Subaruddal, míg a tehenek haza nem térnek...

D-pad	Irányítás
⊗	Gyorsulás
▢	Fék
○	Kézifék
△	Kamera váltás
START	Pause

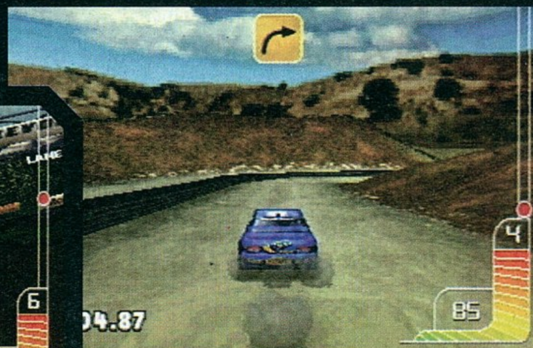
■ **Egyéb jellemzők:**
A játék egyik nagyszerű vonása, hogy sikeresen vonja bele az időt a küzdelembe. A teljes változatban megkísérelheted elérni maga Lord McRae pontjait. Ha van hozzá merszed...

■ **További információk:**
50 méter jobbra, 70 méter balra és néhány oldalnyi csúsztatás vissza... A Hivatalos Magyar PlayStation Magazinban megtalálod ennek a gyöngyszemnek az összegzését.









A *Colin McRae* az egyik első és legjobb rally szimulátor, ami eddig megjelent a PlayStation-ön.

Driver

■KIADÓ:	GT Interactive
■TÍPUS:	Verseny szimulátor
■PROGRAM:	Játszható demo

Ez az exkluzív demo igen csábítónak tűnik. A feladatod egyszerű – kisebb ügyeid miatt a zsaruk a nyomodban vannak, és 60 másodperc áll rendelkezésedre, hogy lerázd őket Miami utcáin és járdáin.

Amint sikerült levakarni őket magadról, teljesítetted a szintet. Ötlet: Tartsd a lábad a gázon és pörgesd ki a hátsó kerekeket, hogy gyorsan el tudj menekülni a veszélyes helyzetekből. Használd a kéziféket, hogy a kis sikátorokba be tudj fordulni vagy a 180 fokos fordulatokhoz, amivel összezavarhatod üldözőidet.



Menj bárhová, és tégy bármit, csak el ne kapjanak!

■Vezérlés

D-Pad	Kormányzás
×	Gyorsulás
□	Fékezés és megfordulás Tartsd lenyomva az □ gombot, hogy a fék fogjon mind a négy keréken. Ha az autó megállt és tovább nyomva tartod a gombot, akkor megindul hátrafelé.
△	A kézifék behúzása A △ lenyomása kiereszti a kéziféket, ezzel lezárva a hátsó kerekeket.
○	Kitörés
L1	Kemény kormányzás
R1	Duda
L2	Balra nézés
R2	Jobbra nézés
L2+R2	Hátra pillantás
SELECT	Kamera állás váltása



Ha analóg vezérlőpultot használsz, vibrálás jelzi, amikor egy éber rendőr észrevesz.

■Egyéb jellemzők:

Tanner, a titkosrendőr szerepét játszva, aki úgy tesz, mintha lemondana a jelvényéről, az a feladatod, hogy megtaláld Mr. Big tartózkodási helyét. 40 missziót kell teljesítened, miközben 4 városon keresztül tombolhatsz, 70 funky zene aláfestésével. A játékban van még egy kameraszerkesztő lehetőség, amivel filmezni és vágni tudod a saját autód üldözését.

Baj van a CD-del?

Tedd bele egy borítékba a hibás CD-t és küldd vissza a következő címre:

1306. Budapest 35
Pf. 141.

Leteszteljük, és ha hibás, küldünk neked egy újat. Kérlek jegyezd meg, hogy régi disceket nem tartunk raktáron.

Actua Ice Hockey 2

■ KIADÓ:	Gremlin Interactive
■ TÍPUS:	Jéghoki szimulátor
■ PROGRAM:	Video előzetes

Széles vállak, válltömés és sok testi kontaktus – nem lehet rossz. A jéghoki gyorsan fejlődő világában a dolgok veszélyessé válhatnak, és az emberek könnyen megsérülnek. Ez a bevezető jól illusztrálja, hogy milyen élvezet jelent a jégen cikázni. Az *Actuas Soccer* és *Tennis* programban megismert kivitelezéssel a Gremlin egy igazán valósághű játékot alkotott meg, melynek még gyorsasága is említésre méltó. Az akciót Mogwai szürreális zenéje teszi még hatásosabbá.



Fergeteges játék, ami valósághűbb már nem is lehetne

V-Rally 2

■ KIADÓ:	Infogrames
■ TÍPUS:	Autóverseny szimulátor
■ PROGRAM:	Video előzetes

Hány autós játék fér el egy CD-n? Tonnányi – de ilyen színvonalú játéknak különben is bármikor akadna egy kis hely. Közeleg a piacra dobás ideje, és a *V-Rally2* a rally-k minden izgalmát magába foglalja, ahogy az ebben a kis ízelítőben is érezhető. Az előd kritikáit figyelembe véve a változások elősegítették, hogy ezután minden autóversenyzős játékot a *V-Rally* alapján ítéljenek meg. Ezt persze neked is ellenőrizned kell, úgyhogy dőlj hátra, és relaxálj, amíg csak bírsz, és tarts ki a következő számunkig, amiben már megjelenik a játszható demo is.



Véleményünket a *VR-2*-ről az 56. oldalon olvashatod

Monaco Grand Prix

KIADÓ:	Ubi Soft
TÍPUS:	Verseny szimulátor
PROGRAM:	Játszható demo

A Monaco Grand Prix-n már túlhaladt az idő és Schumacher még mindig szívja a fogát... De tudod, mi tartja továbbra is benn a mezőnyben? Egyetlen módja van, hogy kiderítsd... A demonk két pályából áll, Kanada és Olaszország, számos lehetőséggel: arcade racing, két játékos, osztott képernyős mód és kiállás/garázs mód. Megjegyzés: a kiállás/garázs mód nem aktív – ki tudod választani a beállításokat, de valójában nem tudsz autót cserélni. Milyen kár...

Vezérlés

D-pad Kormányzás

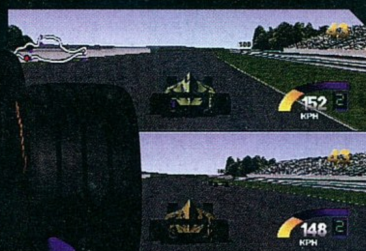
⊗ Gyorsítás
○ Fékezés
R1 Sebesség-váltás (fel)
L1 Sebesség-váltás (le)
L1 Nézet váltás
△ Kijelző váltás
R2 Hátsó nézet
○ Vissza

Egyéb jellemzők:
A teljes verzióban számos multi-player lehetőség van – két játékos, osztott képernyő, felcsatlakozás és van még egy négyszemélyes változat is, azoknak a szerencséseknek, akiknek két képernyőjük van.

További információk:
Tartsd magasan a fordulatszámot...







A Forma-1 nagy rajongóira tekintettel a *Monaco Grand Prix* megpróbált élethű szimulációt és ugyanakkor egy izgalmas játékot létrehozni.

CD MELLÉKLET

Baj van a CD-del?

Tedd bele egy borítékba a hibás CD-t és küldd vissza a következő címre:

1306. Budapest 35 Pf. 141.

Leteszteljük, és ha hibás, küldünk neked egy újat. Kérlek jegyezd meg, hogy régi disceket nem tartunk raktáron.

Bloody Roar 2

■KIADÓ:	Virgin Interactive
■TÍPUS:	Verekedős
■PROGRAM:	Játszható demo

Az alakváltó verekedős visszatér, hogy megtorolja a véres mészárlást. Más szemszögből nézve a harcoló feleket, az összes karakter képes megváltoztatni a fizikai formáját. Elég egy kis energiát felhalmozni és máris különböző lényekké változnak át – tigrissé, varacskos disznóvá, nyúllá, óriási vakonddá – ami ugyan nem hangzik túl ijesztően, de mikor találtad szembe magad egy hat láb magas vakonddal utoljára? Hát ez az. Az egyik legerőszakosabb verekedős játék, így ha gyenge idegzetű vagy, magas a vérnyomásod vagy szívritmus-zavaraid vannak, akkor csak saját felelőségedre próbáld ki... Kiegészítésül a karaktered alapvető mozdulataihoz: a majommá válás új szuper mozgásokat és könnyen kezelhető harcmódokat nyit meg előtted. A játékmódok két játékosra vannak beállítva – az egyik a Túlélő, a másik a Figyelő. Na hogy tetszik? Várd meg, amíg játszol vele – olyan mintha a Manimal soha nem lett volna...







■Vezérlés
Harcolj Long-ként ezzel a harcmóddal:
○, ○, ○, ↓, ↓, ○

⊗	Rúgás
○	Szörnnyé való átalakulás/harc a Szörny módban
○	Átlyukasztás
△	Dobó támadás/ragadd meg és dobd el
○+⊗	Megragadás
○+R1	Megragadás
R1	Nehéz őr
L1	Nehéz Szörny Vezérlő Mód (Heavy Beast Drive Mode) (állatnak kell lenned, hogy ezt a módot tudd használni)
→ →	Futás
← ←	Gyors visszacsapás
↑	Ugrás
↓	Lehajlás



Amikor a B betű megjelenik a képernyőn, akkor tudsz átalakulni egy kedves kis állattá – és eközben fejlesztheted a harcképességedet.

Mikor a B betű megjelenik a képernyőn, át tudsz váltani a Szörny módra.

■Egyéb jellemzők:
A teljes verzió 11 különböző választható karaktert tartalmaz (kettő közülük rejtett), és több mozgási lehetőséget, mint az előző *Bloody Roar* játékban. Ez is Dual Shock kompatíbilis játék. Brutális!

■További információk:
A PlayStation Magazin minden részletet közöl, keresd meg a leírást!







Nem az érzékeny lelkületűeknek íródott a játék, a Virgin alakváltó verekedős játéka egy kicsit véres... de a *Bloody Roar* és a farkasemberek után mit vártál?

A PSM02 TARTALMÁBÓL

MEGJELENIK AUGUSZTUS 10.-ÉN

EXKLUZÍV KRITIKA ÉS DEMO!

SILENT HILL

TUDOD-E MIÉRT HERVADT LE A MOSOLY A PASI KÉPÉNEK BAL FELÉRŐL? A PSM TUDJA – AZ ILLETŐ MOST PRÓBÁLTA KI A SILENT HILL-T, 1999 LEGFÉLELMETESEBB JÁTÉKÁT. KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN EGYÜTT SZENVEDHETSZ VELE, HA ELOLVASOD A LEÍRÁST ÉS BELEKÓSTOLSZ A KIADÓS DEMOBA!

EXKLUZÍV BEMUTATÓ!

WIPEOUT 3

VISSZATÉR A JÖVŐ ÉS BENNE A PLAYSTATION LEGMENŐBB VERSENYJÁTÉKA. A PSM BESZÁLL A WIP3OUT-BA ÉS KIDÖRREN VELE A CSILLAGOK KÖZÉ…

EXKLUZÍV BESZÉLGETÉS!

SOUTH PARK

AMERIKA KÖZKEDVELT ANIMÁCIÓS RÉMSÉGE VÉGRE PLAYSTATION-ÖN IS MEGJELENT. ÖTLETES JÁTÉK VAGY EGYSZERŰ ÜZLETI FOGÁS? A PSM BESZÉLGETŐ PARTNERE MATT PARKER ÉS TRAY STONE.

PLAYSTATION LEÍRÁSOK

ISS PRO EVOLUTION
GTA 2
FEAR FACTOR
DIE HARD TRILOGY 2
ROLLCAGE EXTREME
STAR WARS:POD RACER
THIS IS FOOTBALL
ONIMUSHA
DESTRUCTION DERBY 3
F1 '99
SPYRO 2
TRACK & FIELD 2000
WU-TANG: SHAOLIN STYLE
COLONY WARS: RED SUN
TENCHU II
FINAL FANTASY VIII

LEMEZMELLÉKLETÜNKÖN: SILENT HILL (JÁTSZHATÓ) V-RALLY 2 (JÁTSZHATÓ) CARMAGEDDON (JÁTSZHATÓ) CROC 2 (JÁTSZHATÓ) PLANE CRAZY (JÁTSZHATÓ) 3SIXTY (JÁTSZHATÓ) TIME SLIP (JÁTSZHATÓ YAROZE JÁTÉK) OPERA OF DESTRUCTION (JÁTSZHATÓ YAROZE JÁTÉK) STAR WARS (VIDEO) PRINCE NAZEEM BOXING (VIDEO) AIRONAUTS (VIDEO)

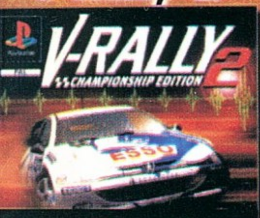
RAJTUNK KÍVÜL ÁLLÓ OKOK MIATT LAPUNK TARTALMA MÓDOSULHAT. A DEMO CD TARTALMÁNAK VÁLTOZTATÁSI JOGÁT IS FENNTARTJUK.

Virtual World

CSAK NÁLUNK ! A Hivatalos Magyar PlayStation Magazi[n] és a Virtual World PlayStation szaküzlet[ek] közös akciója: amennyiben üzleteinkben augusztus 10-ig felmutatod a magazint, akkor annak árát (1.990 Ft) levásárolhatod !!

CSAK NÁLUN[K]

V Rally 2



PlayStation 11990.-

Syphon Filter



PlayStation 11990.-

Crash Bandicoot 3 +ajándék póló



PlayStation 9990.-

FIFA 99



PlayStation 5490.-

rendelés postai utánvétte[l]
345-81-08

Üzleteink

Mammut üzletház
1024 Bp Széna tér 2
tel.: 3458-141

Alfa Center
1148 Bp Örs vezér te[re]
tel.: 2222-350

Ízelítő az ország egyik legnagyobb PlayStation választékából

s Exoddus	11990
s Oddysey	5990
as Soccer 2	12990
nt Armstrong	11990
ns Resurrection	Hívj !
Star Tennis	8990
calypse	10990
rix	11990
Escape	11990
e Dreams	10990
Air	11990
Race USA	11990
reaks	10990
d Lines	10990
ovie	10990
riders	10990
s Life	11990
s Bunny	11990
A Move 4	7990
C Retaliation	11990
rol Honda Superbike	11990
npionship League	7990
uit Breakers	3990
2	10990
ny Wars	5990
mand & Conquer	5990
Boarders 2	5490
ier Crisis	3990
helm	5990
sh Bandicoot	7490
h Bandicoot 2	7490
h Bandicoot 3	9990
e Killer	3990
	4990
2	Hívj !
Dice	13990
er	Hívj !
lo	10990
Hard Trilogy	5990
n	5990
3D	4990
Nukem Time to Kill	10990
eme Snow Break	11990
7	10990
8	11990
latinum	5990
98	6990
99	5490
Fantasy VII	5990
aken	4990
re Cop LAPD	10990
t in the Shell	6990
lice	5990
Turismo	5990
dians Crusade	10990
t of Darkness	5490
ules Action	4990
500	11990
upasta Socca 98	10990
Pro 98	8990
Pro Race	12990

Jersey Devil	10990
Jetrider 2	11990
Judge Dredd	5990
Jurassic Park 2	6990
K1 Arena Fighters	11990
Kart Duel	4990
KKND Crossfire	11990
KO Kings	10990
Kurushi	7990
Lost World	5990
LeMans	Hívj !
Masters of Teras Kasi	10990
McGrath Supercross	10990
MDK	12990
Medievil	7990
Men in Black	8990
Metal Gear Solid	11990
Mickeys Wild Adventure	5990
MK Trilogy	5990
Monaco GP	11990
Monaco Gp 2	7990
Moto Racer	6990
Moto Racer 2	11990
Motor Mash	9990
Motorhead	9990
N2O	11990
NASCAR 98+joypad	7990
NASCAR 99	10990
NBA 98	6990
NBA 99	7990
NBA Pro 98	12990
Newman Haas Racing	11990
NFS 2	5990
NFS 4	11990
NHL 98+joypad	7990
NHL 99	10990
NHL Face Off 99	8990
Nightmare Creatures	10990
Ninja	10990
ODT	11990
Oh No More Lemmings	4990
Pandemonium	6990
Pandemonium 2	9990
Papparappa	5990
Pax Corpus	11990
Perfect Weapon	11990
Pitfall 3D	7990
Pocket Fighter	6990
Point Blank	11990
Populous 3	11990
Poypoy	11990
Premier Manager 98	11990
Pro Boarder	10990
Psyback	10990
Psygnosis F1 Plat.	5990
Puma Street Soccer	11990
Rally Cross 2	11990
Rascal	9990
Rayman	5990
Reboot	10990
Resident Evil 2	11990

Ridge Racer	5990
Ridge Racer Type 4	10990
Rival Schools	11990
Rocket Fighters	11990
Rollcage	Hívj !
Rugrats	11990
Running Wild	10990
SanFrancisco Rush	11990
Sanghai True Valor	11990
S.C.A.R.S.	6990
Sentinel	10990
Skullmonkeys	10990
Small Soldiers	5490
Soul Blade	6990
Soviet Strike	6990
Sports Car GT	11990
Spot Goes to Hollywood	7990
Spyrou	7990
Streak	10990
Street Skater	11990
Super Bang Collection	9990
Super Match Soccer	10990
Tai Fu	12990
Tekken 2	5490
Tekken 3	11990
Tenchu	11990
Test Drive 4x4	10990
Test Drive 5	10990
Tennis Arena	11990
Theme Hospital	8990
Tiger Woods 99	11990
Time Crisis	5990
TOCA	5990
TOCA 2	10990
Tomb Raider	5990
Tomb Raider 2	5990
Tomb Raider 2 Platinum	10990
Tomb Raider 3	11990
Tombi	11990
Touring Car GT	11990
True Pnball	5990
UEFA	10990
V Rally	5990
Warcraft 2	5990
WarGames	5490
Wayne Gretzky Hockey	10990
WCW Nitro	11990
WCW Thunder	11990
Wild 9	11990
Wing Commander 3	7990
Wing Commander 4	12990
Wreckin' Krew	8990
WWF Warzone	6990
X-Men vs StreetFighter	6990

Az árak az ÁFÁt és a levásárolható kedvezményt is tartalmazzák, valamint a beszerzés függvényében változhatnak !

FANTASZTIKUS AKCIÓ

Olcsóbban szeretnél vásárolni ? Akkor most nézz be hozzánk és hozd magaddal megunt PlayStation játékaidat, mert VAKÁCIÓS AKCIÓ keretében azok árát vásárláskor beszámítjuk !



Részletekről érdeklődj üzleteinkben !

SONY kiegészítők	
Analóg Joystick	24990
ASCII Joystick	18900
ASCII kontroller	10990
CD tartó	4990
Console Case	6990
Dual Shock kontroller	10990
Egér	9990
Euro AV kábel	13990
G-Con gun	12990
Kontroller	5490
Kontroller elosztó	10990
Link kábel	7490
Memóriakártya	5490
NAMCO kontroller	20990
NEGCON kontroller	6990
RF adapter	8490

Egyéb kiegészítők	
AV kábel	1990
Dominator joystick	8990
Hosszabító+Demo	1990
Link kábel	2490
Memóriakártya (3db)	7490
Preator 2 gun	11990
Scart kábel	1990
Scorpion Light gun	9990
TD3 kormány	13990
SUN! Classic Joypad	1890
SUN! Dual Shock Joypad	5490
SUN! Memóriakártya	1890
SUN! Panther Light Gun	5490

Memóriakár[tya]
1.890.-

5.490.-
Fénypisztolyok

Kontrolle[r]



1.8[90]